# Historia del software español de entretenimiento

| | |
|---|---|
| **Autor** | Fernando Rodríguez Martínez |
| **Ubicación original** | http://www.msdox.com/reportajes/historiasoftesp210203.php |
| **Fecha de primera publicación** | 21 de febrero de 2003 |
| **Edición en PDF** | Emilio Rubio Rigo |



Bienvenido a este intenso reportaje publicado originariamente por Macedonia Magazine. Dentro de poco comenzarás a viajar, de nuestra mano, a través de la historia del software de entretenimiento español. Tanto si eres de los que no tuvieron la suerte de introducirse en este mundo a mediados de los 80, como si formas parte del grupo de nostálgicos sin remedio, este trabajo no te lo puedes perder. La historia del software de entretenimiento español está plagada de grandes figuras, casas de desarrollo legendarias, momentos muy difíciles ligados a otros de grandes satisfacciones, y buenos, muy buenos juegos.

## ¿Qué es lo que me voy a encontrar aquí?

Este artículo pretende ser una guía de referencia para todos los amantes de la historia de los videojuegos. El hecho de centrarnos en el caso español se debe a que nuestro país siempre ocupó una posición de privilegio cuando el mercado, la industria del videojuego, estaba naciendo. El poder contemplar, en nuestros días, una proyección internacional del soft patrio, ya no sólo igual, sino mayor que la de entonces, obliga a realizar un esfuerzo para sintetizar todo lo que ha sido la cronología de la producción dentro de nuestras fronteras.

## Estructura

La obra se encuentra dividida en varios bloques. Dentro de cada uno iremos presentando los apartados que nos permitan profundizar más en cada uno de los temas que abarca un bloque. Asimismo, todos los bloques están ordenados cronológicamente. Esto es muy importante porque, como veréis, la historia del desarrollo dentro de nuestras fronteras ha vivido grandes altibajos originados por distintos factores.

## Años 1980/1983. El Nacimiento de una futura industria

### Cosa de aficionados

A principios de los años 80 (incluso diez años antes), los videojuegos no eran algo que se pudiese catalogar como "mercado", por el simple hecho de que los juegos que existían, si es que se podían llamar juegos, se contaban con los dedos de una mano. A decir verdad, las pocas muestras que se podían encontrar de este software se reducía a unos pocos programas, nada accesibles, en los que sus creadores habían ideado un sencillo universo a base de descripciones. Estamos hablando, por supuesto, de las aventuras conversacionales. Obviamente, estos programas estaban muy poco difundidos. La informática, tal y como se entiende hoy en día, no existía. Los ordenadores eran grandes máquinas al alcance de unas pocas personas muy pudientes, por lo que pagar grandes sumas de dinero no iba a estar destinado, precisamente, para jugar. De hecho, que el primer juego conocido fuera una conversacional se debió a que las máquinas que había sólo podían trabajar en modo texto.

Esta situación que se acaba de relatar fue la vivida en el continente europeo. En el mercado norteamericano las cosas tomaron otros derroteros. La máquina IBM PC se impuso como plataforma ideal para desarrolladores entusiastas y la consola de Nintendo, la famosa NES, fue también la gran protagonista del desarrollo del videojuego en ese país (ni que decir tiene que en Japón sería la protagonista indiscutible, pero esto corresponde a otro análisis que se escapa totalmente de nuestros objetivos). En este trabajo nos vamos a centrar en el caso español, aunque sin dejar de lado lo sucedido en Europa.

En el año 1982 las cosas cambiaron radicalmente, pues hizo su aparición uno de los personajes más queridos del panorama informático europeo; estamos hablando, naturalmente, del señor Clive Marles Sinclair. Este hombre puso patas arriba el mercado informático al producir el primer ordenador destinado al consumidor "de a pie". Esto permitió que la informática pudiera desarrollarse en el mercado doméstico. Sin sus genialidades, la informática en el viejo continente probablemente hubiera sido bien distinta.

## Nace la informática doméstica. Nace el Spectrum.



El año 1982 fue el verdadero banderazo de salida para la informática doméstica en Europa. Sin embargo ya en el 80, Sinclair había producido el primer ordenador para personas que no podían costearse los grandes "cacharros" que, por entonces, utilizaban unas pocas e importantes empresas. Se trataba del modelo ZX-80. Este ordenador, que funcionaba mediante una conexión al televisor, apareció a la venta con un precio moderadamente asequible para el usuario medio, permitiendo, así, que la informática comenzara a entrar tímidamente en algunos de los hogares europeos (principalmente ingleses). De todas formas, no podemos hablar de este modelo como el responsable de la "fiebre" por la informática que se desataría más tarde, pues fue más bien un "experimento" que algo con perspectivas serias de mercado. De hecho, este primer modelo contaba con importantes limitaciones a la hora de operar con dígitos o almacenar información en memoria. Todo ello impulsó a Sinclair a poner a la venta una segunda versión del original, el ZX-81, que fue muy bien recibido.

Con unos resultados de más de 300.000 unidades vendidas y una más que sobresaliente capacidad de superación, Sinclair sacó, en 1982, el primer y verdadero ordenador doméstico con prestaciones serias: el Sinclair ZX Spectrum. A partir de este momento, se desató la verdadera explosión de la informática en Europa, pues este modelo, que se presentó en versiones de 16 y 48 Ks, ofrecía al usuario la posibilidad de grabar sus propios programas en cintas de cassettes, usar un número interesante de colores (8 simultáneos) para poder crear pantallas "vistosas", escuchar "música" por un altavoz interno y realizar operaciones mucho más complejas que sus predecesores, merced a la posesión de un procesador Zilog Z80 de 8 bits. Con el ZX Spectrum, la sociedad europea comenzaría a evolucionar.

## La sociedad europea evoluciona

No fue hasta 1984 cuando en España tuvimos la oportunidad de poder ver en las tiendas el primer ZX Spectrum . Las versiones que le precedieron no llegaron a nuestro país (a no ser, claro está, vía importación y con unos precios astronómicos). El periodo de tiempo que va desde el año en que se pone a la venta el primer ZX Spectrum (1982) y 1984, puede ser considerado como la etapa de nacimiento del software de entretenimiento como tal.

La posibilidad que dio Sinclair a los usuarios permitió que mucha gente, cientos de personas de todo el continente, comenzaran a tener contacto con una tecnología que les abría un mundo de nuevas e increíbles posibilidades en las que desarrollar su creatividad. La cultura de entonces tuvo que empezar a evolucionar hacia otro tipo de mentalidad, en la que las personas debían asimilar la posibilidad de aprender, jugar, trabajar o crear con un aparato que podía conectarse a un televisor.

Y cuando hablamos de cambio en la sociedad, no sólo nos referimos al hecho de que el primer Spectrum posibilitara el acceso a la informática a cientos de usuarios europeos. No, hablamos de más cosas; con el Spectrum nació un mercado en el que otras compañías como Amstrad, por ejemplo, surgieron para hacerse con un trozo de ese prometedor pastel. Una grandísima cantidad de usuarios vivieron la década de los 80 con el famoso e irrepetible Amstrad CPC, Commodore 64 o MSX. Por tanto, hablar del Spectrum no es hablar de una "marca"; es hablar de un universo de máquinas que permitieron, primero, la entrada de la informática en prácticamente todos los hogares europeos (¿quién no tuvo un ordenador de 8 bits en su tierna infancia o algún amigo que sí tuviera la suerte de tenerlo?) y, segundo, la creación de una pequeña -aunque prometedora- industria de consumo que permitiría dar trabajo a montones de personas.

## Un repaso a las máquinas más emblemáticas

Como ya se ha comentado, no es hasta la llegada de la década de los 80 cuando los ordenadores comienzan a ser asequibles para el gran público. Antes, las únicas máquinas disponibles eran grandes "armatostes" que sólo se podían encontrar en empresas pudientes. Podemos distinguir dos etapas en lo que fue la aparición de los equipos de 8 bits que, más tarde, dominarían el mercado.

Primeramente, en 1980, hicieron acto de presencia los dos primeros modelos que desarrolló Sinclair, esto es, el ZX-80 y el ZX-81. Un poco más tarde, aparecieron equipos como el mítico Amstrad PCW, el Dragon 32 o el Sharp, junto a consolas que ya son una reliquia y pieza de coleccionista, las

consolas ATARI. Todos estos equipos fueron el preludio de lo que vendría más tarde.


Sir Clive Sinclair

A medio camino entre esta primera etapa y la segunda, que comienza en 1982 con la aparición del ZX Spectrum de 16 Ks, se encuentra el Commodore 64. Este ordenador no tuvo mucho éxito dentro de nuestras fronteras pero supo mantener el tipo hasta el final de la era de los 8 bits gracias a la posesión de unas prestaciones ciertamente importantes para la temprana fecha en la que apareció.

Un poco después del Commodore 64, llegó el ZX Spectrum y el nuevo Amstrad CPC, que permitieron la instauración de una nueva industria en Europa. Esto sin hablar del querido MSX, que contó con los seguidores más fieles del panorama informático. Ciertas características, al igual que ocurría con el Commodore 64, le permitieron sobresalir de los Spectrum o Amstrad; sin embargo, cosas del mercado, no logró acercase a la popularidad de esos dos reyes.

Así pues, los auténticos líderes del mercado informático de los años 80 fueron los ordenadores Spectrum, Amstrad, Commodore y MSX, los legendarios ordenadores de 8 Bits. Esas máquinas contienen la historia más bonita del software de entretenimiento europeo y español, por supuesto.

## El mundo del videojuego en Europa

Tal y como veremos en el siguiente apartado, algunas de las compañías que nacieron en nuestro país lograron posicionarse entre las casas europeas que más vendían. De todas formas, el país que siempre llevó la voz cantante en Europa, en lo que a videojuegos se refiere, ha sido y es el Reino Unido. En efecto, las casas inglesas fueron las primeras en aportar títulos a los jovencísimos ordenadores de 8 bits que, en 1984, ya estaban muy introducidos en los hogares europeos.

La compañía más legendaria de todas fue ' Ultimate', que, con una larga trayectoria que se prolonga hasta nuestros días (después de que los integrantes de Ultimate abandonaran la misma fundaron Rare), supo situarse siempre a la cabeza en términos de tecnología y avances en el desarrollo de videojuegos. Técnicas como el Filmation (perspectiva isométrica) se deben por entero a Ultimate, a los Stampper. Algunos de sus juegos más famosos fueron *Jet Pac*, *Psst*, *Cookie*, *Atic Atac*, *Sabre Wulf* o *Knight Lore*. Otra de las míticas compañías de los 80 fue Ocean (también inglesa). Esta empresa

(actualmente fusionada con Infogrames), desbordó a la competencia con licencias millonarias provenientes, principalmente, del mundo del cine. Así, todos podemos recordar títulos originarios de películas como *Batman*, *Robocop*, *Los Intocables* o *Platoon.* Eso sin contar licencias de recreativas o productos internos. Podemos recordar también irrepetibles conversiones como *Rainbow Island*, *Chase H.Q*. u *Operation Wolf*. Se podría decir que estas dos firmas fueron las más poderosas y respetadas del mercado europeo, aunque también existieron otras muy importantes como Melbourne House, Imagine, Firebird, Palace, The Edge, Software Project... y así un larguísimo etcétera. Pero eso ya es otra historia.

## Años 1984/1991. La época dorada del soft español

### ¿Por qué la etapa dorada?



Portada de Yenght

El software de entretenimiento en Europa se venía manifestando ya desde principios de los años 80 de forma más o menos seria. Sin embargo, hubo que esperar hasta 1984 para hablar de una competencia a nivel europeo. En España fue precisamente en ese año cuando comenzaron a formarse las primeras compañías de desarrollo. Además, también comenzó a producirse por entonces la llegada masiva a los hogares de los ordenares más importantes de 8 bits, léase, Spectrum, Amstrad, Commodore 64 y MSX, con lo que, en 1984, se dieron cita todos los ingredientes necesarios para el comienzo del boom del software de entretenimiento.

Que definamos este periodo de tiempo como el de la "época dorada del software de entretenimiento" puede atribuirse a varios factores, varias teorías; la más importante, a nuestro entender, es la que deriva del “estancamiento” tecnológico que se produjo en aquel intervalo de tiempo. Al ser el mundo de los videojuegos un mercado relativamente marginal, esto es, reservado en la práctica a unos pocos, las inversiones en nueva “tecnología” eran más bien escasas, es decir, la expansibilidad de los ordenadores de la época se reducía a la incorporación de accesorios o periféricos con los que completar el equipo pero nunca con los que mejorarlo (tecnológicamente hablando). Todo esto repercutió en una gran estabilidad para el mercado, facilitando que todas las compañías con talento pudieran continuar creando juegos sin excesivos problema. Por otro lado, los usuarios no tenían que preocuparse de nada más que no fuera “alimentar” a su sistema con nuevos títulos, por lo que, en cierto modo, la forma en la que se valoraba un videojuego era bien distinta. La gente premiaba más la jugabilidad y las horas de diversión que las excelencias gráficas y sonora. Existía, si se me permite, una mayor conexión jugador – juego; el jugador debía de imaginarse mucho más la experiencia que se le trataba de ofrecer.

Otra de las teorías que, tal vez, deriva de esta última, es la que sostiene que

este periodo de tiempo fue el mejor debido a que los juegos que se hacían eran los primeros. Los que verdaderamente crearían géneros base. Es cierto que en esa época se estaba comenzando la producción de juegos, por lo que todo lo que salía a la venta podía considerarse nuevo. Sin embargo, el hecho de que esto pudiera suceder, se debía a que la estabilidad tecnológica repercutía también en una estabilidad creativa de los desarrolladores. Un programador, grafista o músico (que habitualmente eran la misma persona), una vez aprendidos los aspectos más importantes y habiendo practicado lo suficiente, podía comenzar a programar con la seguridad de que sus conocimientos no iban a necesitar, a menos a corto plazo, un reciclado total o parcial.

Sin embargo, esta situación resultó bastante perjudicial para el cambio de sistemas que tuvo lugar en 1990/91. El paso de los 8 a los 16 bits fue más una imposición que un deseo; de hecho sólo las casas más fuertes y con más ánimo de seguir, pudieron aguantar el tirón que supuso el cambio de los 8 a los 16 bits. Para ser más concretos, el mercado de producción español se vino abajo. Tan sólo Bit Manager (antes New Frontier), Zigurat (pasándose al mercado de las recreativas) y Dinamic lograron aguantar. Si bien, esta última sufrió un reciclado total que hizo que la compañía apenas fuera reconocible en 1993. Esto y mucho más, es lo que analizaremos ahora.

### La presencia del software español

El comienzo fue realmente fuerte, con la aparición de casas editoras con personal de producción propia como Dinamic, Opera, Zigurat o Topo. En esta etapa pequeños grupos de desarrollo vendían sus productos a las citadas compañías y resulta destacable la aparición de programadores freelances que realizaban su trabajo desde casa o que se encargaban de implementar todo tipo de conversiones de un sistema a otro (durante los años 80, al existir un mercado tan amplio de equipos de 8 bits, todas las compañías debían de tener sus juegos en varios sistemas ya que, dependiendo del país, un ordenador sería predominante frente al resto).

El mercado español fue, desde luego, uno de los más peculiares de Europa para 8 bits. Es más, nos convertimos en el segundo país más importante para los 8 bits, sólo por detrás de Inglaterra, llegándose a producir un auténtico fenómeno, mezcla de pasión y culto, por el mundo del videojuego. De hecho, el que podamos ver en nuestros días compañías españolas de proyección internacional, se debe única y exclusivamente a la cantera que, desde 1984, comenzamos a desarrollar.

La jerarquía productora que había en España, por llamarlo de alguna manera, se basaba en la existencia de compañías que producían sus propios juegos y a la vez compraban los derechos a segundas, grupos estos, de

potencial mucho más pequeño y que, generalmente, se encontraban repartidos por toda España. Al primer grupo de desarrolladoras pertenecen casas tan legendarias como Dinamic, que fue la auténtica dominante de la época. También Opera, que reunió a muchos de los mejores desarrolladores nacionales. Topo, que fue la que más ambición internacional y valentía puso en cada trabajo. Y Zigurat, una casa muy selectiva que funcionaba a base de producir pocos títulos de una calidad notable y distribuir a buena parte de los grupos independientes de la época. Aparte de estas compañías, como ya se comentó, existieron otras que las vendían los derechos. Se podría establecer un cierto paralelismo entre los “publisher” actuales del mercado internacional, y los grupos de desarrollo repartidos en todo el mundo que venden sus derechos a éstas. Algunos de los grupos españoles de desarrollo externo o independiente, más importantes de la época fueron New Frontier (actualmente trasformada en Bit Manager. Si bien, New Frontier trabajó siempre con casas extranjeras), Aventuras AD (la independiente con más calado), Comix (actualmente Exelweiss), Gamesoft, Animagic, Arcadia, etc. Además de estos grupos externos de desarrollo, también existían personas que se encargaban de realizar conversiones o, incluso, juegos concretos. Eran los conocidos desarrolladores freenlance que, al contrario de los grupos anteriormente citados, no tenían un contrato estable con una compañía concreta.

La complejidad del funcionamiento interno por aquellas fechas era realmente peculiar. Es más, se puede trazar un paralelismo perfecto (proporcionalmente hablando, por supuesto), con lo que viene a ocurrir ahora: teníamos casas editoras y productoras, grupos de desarrollo externos y 'freelance' que revoloteaban en cualquier producción. Todo esto se prolongó, con garantías de buen funcionamiento, hasta finales de 1989. Con la llegada de los años 90 las cosas cambiaron para peor y, en un santiamén, toda este plantel de producción interna desapareció.

## Compañías que hicieron historia

En este segundo apartado del presente bloque, abordaremos la historia de las compañías españolas más importantes de la época de los 8 bits. Nos detendremos a recordar sus estilos, sus títulos más representativos, su historia a fin de cuentas. Lógicamente, no podremos comentar absolutamente todas, ya que el número de compañías españolas que vieron la luz durante la segunda mitad de los años 80, y cuya existencia apenas duró un año o año y medio, fue muy elevado. Comenzamos pues.

## Dinamic, la veteranía como bandera

Resulta ciertamente difícil comenzar a hablar de Dinamic. Su historia está plagada de éxitos y de apuestas arriesgadas y la cantidad de juegos editados no pueden comentarse a no ser que se disponga de un buen cargamento de papel. Dinamic fue la primera compañía española que se dedicó a la producción de videojuegos. Los hermanos Víctor y Nacho Ruíz, comenzaron su andadura desde su propia casa produciendo los primeros programas nacionales. Artist y Yenght fueron los dos primeros títulos que editaron. Artist era un programa de dibujo muy completo y avanzado, mientras que el segundo, Yenght, fue una aventura conversacional. Después de estos dos lanzamientos, que aparecieron casi de forma simultánea, comenzaron a venir títulos de forma masiva y con un carácter más "comercial". Saimazoom, Mapsnach, Videolimpic y Babaliba constituyen el bloque de lanzamientos que sirvió a Dinamic para darse a conocer con seriedad en el mercado nacional. Todos ellos fueron un éxito al poseer una originalidad y una calidad técnica y gráfica realmente sorprendentes y que no tenía nada que envidiar a las producciones que venían de Inglaterra. De todos los videojuegos anteriores, Saimazoom fue el que verdaderamente dio el banderazo de salida a la importante carrera de Dinamic como productora de videojuegos, ya que obtuvo un elevado número de ventas. Johnny Jones, el popular protagonista de Saimazoom, Babaliba y Abu Simbel Profanation, se instaló en muchos de los hogares que poseían uno de aquellos aparatos extraños llamados ordenadores. Abu Simbel Profanation supo culminar perfectamente la trilogía de este popular personaje y consagrar a Dinamic definitivamente.



Portada de Saimazoom

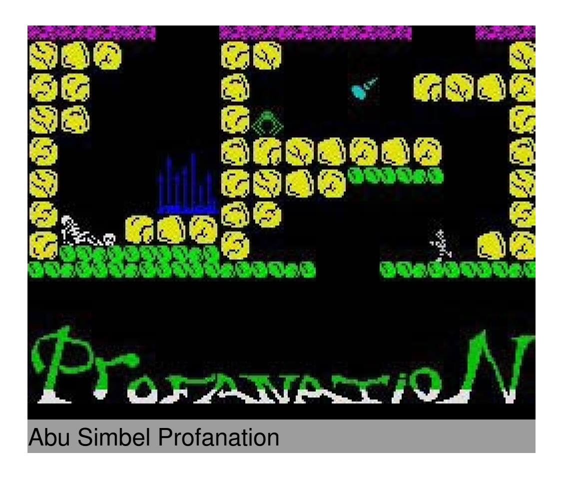
Desde los primeros tiempos en los que Dinamic comenzó su andadura hasta nuestros días, en los que Dinamic Multimedia (la compañía reestructurada que los hermanos Ruíz abandonaron) ya no existe, han sucedido muchas cosas. Dinamic comenzó siendo una pequeño equipo de desarrollo que tuvo la gran capacidad de saber sacar adelante sus proyectos sin tener a nadie que les sirviera como punto de referencia. Veteranía. Esa es, sin duda, la palabra que mejor puede definir la historia de esta casa de desarrollo española. Son tantos los productos y tantas las iniciativas que llevó adelante Dinamic que es realmente complejo establecer una prioridad para saber cuál o cuáles fueron las actuaciones más importantes de

la misma.

Podemos hablar de "la Dinamic de los 8 bits" desde su nacimiento en 1984 hasta el año 92. Si bien, ya desde mediados del 91 Dinamic inició, definitivamente, su declive (algo más tarde que el resto de las compañías). Centrándonos en lo que fue su época de esplendor, podemos encontrar una gran cantidad de juegos que marcaron época y que establecieron auténticos estándares en la forma de desarrollar. Pasado su primer año de existencia, asistiremos a unos trabajos de una compañía en continuo crecimiento y evolución. Capaz, siempre, de adaptarse a las tendencias del mercado. Juegos representativos en la historia de Dinamic fueron Camelot Warrior, Sgrizam, Olé Toro (que recibió una fuerte crítica por parte de la prensa especializada de Inglaterra), la serie Phantomas (de las más importantes aportaciones que Dinamic hizo al género de las plataformas), los estupendos e inolvidables productos protagonizados por Freddy Hardest, o uno de los juegos deportivos más esperados y divertidos de todos los desarrollados para 8 bits: Fernando Martín Basket Master. Pero hubo mucho más; Dustin, Nonamed, Phantis, Hundra, Turbo Girl, Capitán Sevilla, Rescate en la Atlántida, After the War, Michel Futbol Master, AMC, Satán, Simulador profesional de Tennis, Capitán Trueno... y un largo etcétera hasta llegar a 1990, año en que se produjo un punto de inflexión importante en lo que había sido, hasta ese momento, la línea de producción de la compañía. Si hubiera que elegir una serie de juegos representativos de lo que Dinamic produjo en esa época, probablemente escogeríamos la trilogía constituida por Army Moves, Navy Moves y Artic Moves. Grandes arcades, los dos primeros, y un completo anacronismo el tercero, al ser editado en el año 1995, cuando las producciones de ese estilo estaban ya totalmente exprimidas. Sin embargo, Army Moves y Navy Moves, que sí fueron lanzados en un periodo en el que ese tipo de juego estaba en su máximo apogeo, resultaron ser excepcionales, especialmente el segundo. Navy Moves fue un juego cargado de detalles y muy cuidado en todos los aspectos. Fue uno de los primeros videojuegos que hicieron imprescindible (siempre es imprescindible, no obstante) disponer del producto original para poder sacarle el máximo partido, pues contenía sobres que debían ser abiertos al llegar a determinadas partes del mismo. Detalles tan innovadores como este fueron los que marcaron la diferencia entre Dinamic y el resto de las productoras.



Pantalla de presentación de AMC


Abu Simbel Profanation

Con la llegada de 1990, Dinamic comenzó a notar los cambios que se produjeron al comienzo de la década e incapaz de seguir con el ritmo de producción tan elevado de antaño, comenzó a editar recopilaciones. Sin embargo, todavía supo sorprender con dos juegos que resultaron éxitos de crítica a nivel internacional para plataformas de 16 bits. Uno fue Narco Police, desarrollado por el grupo argentino Iron Byte y el otro, el largamente esperado Risky Woods, (desarrollado por Zeus Software). Sobre Narco Police debe decirse que fue todo un avance tecnológico en juegos de acción. Vio limitado su éxito, sin embargo, porque los jugadores de la época aún no estábamos preparados para recibir títulos de semejante estilo; pero si tuviéramos que seleccionar un juego anterior al estilo 3D del mítico Wolfenstein ese sería, sin duda, Narco Police. El Risky Woods fue un proyecto que sufrió mil y un retrasos y que fue diseñado y concebido con el objetivo concreto de crear un título capaz de competir con los juegos que por el año 1991 estaban resultando grandes éxitos internacionales para plataformas de 16 bits. Al final, y cuando todo el mundo daba por muerto el título de Dinamic, apareció Risky Woods y consiguió posicionarse bastante bien entre sus máximos competidores. Tanto es así, que incluso llego a editarse para la máquina de 16 bits de Sega, la Mega Drive.

Hemos visto la Dinamic del año 84 y hemos llegado más allá de lo que éste bloque pretendía (hasta el año 1995 al hablar de Artic Moves). Pero se nos han quedado en el tintero varios aspectos más que comentar de esta compañía. Detalles, siempre detalles, de la historia de Dinamic en la época de los 8 bits.



Risky Woods

Los juegos conversacionales tuvieron mucho que decir dentro del apartado de producción. Desde el Yenght, el primer juego que produjeron, hasta los que Aventuras AD, más tarde, convertiría en clásicos (sobre esta compañía hablaremos más adelante). Otro de los frentes en los que experimentó Dinamic, fue en el de los trabajos producidos por los autores noveles. Bajo el sello "Future Stars", se intentó dar un apoyo a todos los creadores que tenían desarrollos de cierto nivel, poniéndolos a la venta a bajo precio. Por desgracia, hubo más ilusión y buenas intenciones por parte de Dinamic que otra cosa, y el proyecto tuvo que dar marcha atrás poco después de comenzar su andadura, pues los resultados de ventas y la imagen ofrecida no fueron los esperados.

Y esto es, a grandes rasgos, el legado que Dinamic dejó en la época de los 8 bits. Grandes juegos y una ejemplar trayectoria. Pese a que Dinamic haya cometido graves errores y pese a que posiblemente no supiera cerrar bien el compromiso que alcanzó con algunas casas independientes fue, sin duda, la más importante. Y la única compañía (junto con Bit Manager y Zigurat) que supo adaptarse durante algunos años a los tiempos para sobrevivir. Lástima que en septiembre de 2001 la aventura terminara.

## Topo Soft, ambición e innovación

Topo, a pesar de que no estuvo en el grupo de las compañías que protagonizaron el nacimiento de la industria del soft de entretenimiento en España, sí que supo, como ninguna otra, abrirse camino con una rapidez y determinación asombrosas. Pronto colocó sus títulos entre los más vendidos, se dio a conocer en el extranjero y puso en aprietos el liderazgo de Dinamic en el mercado nacional. Realmente, se podría hablar de una etapa en la que Topo no sólo compitió por el liderazgo de Dinamic, sino que lo llegó a poseer.

Topo se formó, como tal, algo más tarde que el resto de compañías importantes de la época de los 8 bits (Dinamic e Indescomp -la cual, como veremos más adelante, se disgregaría en Made in Spain, esto es, Zigurat y Opera Soft-). Los orígenes de esta casa de desarrollo se remontan a tres juegos; a saber, Mapgame, Ramón Rodríguez y Las Tres Luces de Glaurung. Estas tres producciones salieron bajo el sello Erbe (importantísima distribuidora española de la época) y los verdaderos protagonistas fueron dos jóvenes programadores (Javier Cano y Emilio Martínez), que contactaron con un representante de Erbe cuando estaban vendiendo en el rastro madrileño un programa educativo que habían creado sobre geografía (Map Game). Tras la edición de estos juegos y con la experiencia necesaria, el equipo humano que había producido Las Tres Luces de Glaurung (los citados Cano y Martínez más José Manuel Muñoz), formaron Topo Soft. Un año después, en 1988, fue Gabriel Nieto el encargado de dirigir esta compañía, dando lugar a una importante renovación en el seno de la misma. Sería imperdonable pasar por alto la importante personalidad de Gabriel Nieto y su repercusión en todo lo que fue encumbrar a Topo en un tiempo récord.

Así pues, en 1987, comienza la aventura de Topo Soft. Sus dos primeros juegos fueron Spirits y Survivor. Productos, ambos, que pasaron un tanto desapercibidos. Cosa normal, por otra parte, debido a la fuerte competencia que reinaba ya en el mercado español. Después de estos juegos vinieron otros como Cracy 5, Whopper Chase o Stardust, para desembocar en el juego que de verdad les proporcionaría el primer gran éxito y que serviría a la vez para dar seguridad a esta compañía de cara al futuro; estamos hablando de Desperado. Era una arcade y en él manejábamos a un pistolero en el Oeste Americano. Fue un juego muy adictivo y obtuvo un importante reconocimiento por parte de todos los jugadores y prensa especializada de la época.


Pantalla de Presentación de Emilio Butragueño

Pero la auténtica explosión de Topo, como casa desarrolladora, llegó en 1988 (por desgracia, ya el último periodo en el que las compañías desarrolladoras de 8 bits podían vivir sin demasiados problemas). Durante el citado 88, Topo produjo juegos tan importantes como Emilio Butragueño (el auténtico súper ventas durante ese año, llegando a alcanzar más de cien mil unidades vendidas), Silent Shadow (un gran shoot'em up que era capaz de gestionar dos jugadores de forma simultánea) y, cómo no, la bomba de Topo, el juego que terminó por hacer sonar el nombre de esta compañía a nivel internacional: Mad Mix Game. Este juego supuso la vuelta al género del "come-cocos" pero sabiamente adaptado a los tiempos en los que fue realizado. Uso de una perspectiva aérea, originalidad, y mucha, muchísima adición. El juego obtuvo tanto éxito que fue utilizado por Pepsi para realizar un importante concurso en Japón. Con el Mad Mix Game y perdidos todos los complejos, Topo empezó a ponerle las cosas muy difíciles a Dinamic. Se desencadenó, así, una gran competencia entre estas dos compañías, fruto de la cual se desarrollaron producciones de muy alta calidad.



Mad Mix Game

Y de esta forma llegamos a 1990. Año en el que las casas de desarrollo españolas no tienen más remedio que intentar adaptarse al creciente mercado de los 16 bits o buscar otras vías para distribuir sus productos. El sector se puso muy difícil y no resultaba tan cómodo como antes ganarse la vida con el software de entretenimiento. Topo trató, por todos los medios, de buscar un camino alternativo para sus videojuegos y decidió apostar muy fuerte por introducirse en otros mercados. De esta manera, Viaje al Centro de la Tierra, un juego basado en la popular novela de Julio Verne, fue desarrollado contando con unos recursos humanos sin precedentes en comparación al resto de producciones realizadas hasta la fecha en España. Este título, tuvo como claro objetivo encontrar un hueco en el difícil mercado estadounidense. Por desgracia, no obtuvo el éxito que Topo había previsto

para él y se quedo sólo en un gran intento (si bien, gozó de una calidad gráfica y de originalidad muy elevadas y sí vendió bien dentro de nuestras fronteras). Otros grandes juegos que editaría Topo en el 1990 fueron Mad Mix Game II, La Espada Sagrada y Lorna. Mad Mix Game II no se limitó a vivir de la renta de su hermano mayor sino que incorporó infinidad de detalles nuevos como un engine isométrico y gráficos de gran tamaño. La Espada Sagrada, por su parte, se propuso rescatar el mundo de la videoaventura. Era un juego difícil y repleto de problemas que resolver. Como nota sobresaliente, se ha de destacar el increíble acabado que se consiguió en su versión de 16 bits para el Amiga. Por último, Lorna (popular personaje creado por Azpiri) se caracterizó por ser un arriesgado arcade repleto de buenos gráficos, en el que Topo depositó también grandes esperanzas. Por desgracia, la situación tan inestable del mercado español, la creciente piratería y la mala suerte que acompañó a las compañías españolas durante el año 90, fueron factores que impidieron que estos grandes títulos nacionales terminaran por cuajar.

Y así llegamos a los últimos días de gloria de Topo, que se produjeron con la adquisición de los derechos de producción de un juego basado en una película que contaba con Steven Spielberg entre sus productores: Gremlins 2; The New Bach. Desde luego, hechos como este demostraban la madera con la que estaba hecha Topo. Una madera de compañía triunfadora y dispuesta a arriesgar lo que hiciera falta con tal de conseguir sus objetivos. Tras el lanzamiento de este título ya sí que vendría el periodo oscuro del soft español y, pese a que Topo, como el resto de las compañías españolas de la época, realizaron nuevos lanzamientos con las pocas fuerzas que les quedaban, no tuvieron éxito debido a que no podían plantar cara a producciones extranjeras que comenzaban a duplicar y, en algunos casos, triplicar, los recursos humanos, monetarios y tecnológicos dedicados al desarrollo de un juego.

Estas son las grandes líneas que sintetizan, muy escuetamente, la historia de una compañía tan legendaria y admirada como Topo. Si nos tuviéramos que decidir por una palabra que definiera a Topo esa sería, sin duda, ambición; el querer arriesgar, tomar la iniciativa, ser los primeros y abrirse camino sin temer los obstáculos.

## Opera Soft, una gran plantilla

La característica que definió a Opera, por encima del resto de compañías españolas, residió en el enorme potencial que tenía su plantilla. A diferencia de otras, como Dinamic, Topo o la mismísima Zigurat (que veremos a continuación), los integrantes de Opera no pertenecían al estereotipo de "grupo de amigos forman un equipo de programación de juegos". En lugar de eso, nos encontramos aquí con un equipo que no sólo fabricó y editó algunos de los mejores desarrollos hechos en España (y uno de los mejores de la historia de los 8 bits, La Abadía del Crimen), sino que también produjo programas de utilidad como el famoso sistema de ventanas tipo Windows "EASE" (que Opera desarrollaría para MSX-2 primero y para PC después), por encargo de Philips.

El nacimiento de Opera como compañía productora de videojuegos se produjo poco después de la disolución de Indescomp. Concretamente en 1986. Al contrario de lo que sucedió con Dinamic, la trayectoria de Opera no estuvo plagada de lanzamientos, sino que fue en esto mucho más selecta. Otra de las marcadas diferencias respecto al resto de desarrolladoras de por entonces, fue la gran individualidad de cada uno de sus componentes debida, principalmente, a su categoría como programadores. Programadores míticos del panorama nacional como José Antonio Morales, Paco Suárez, Gonzalo Suárez o Paco Menéndez, que crearon muchos de los mejores juegos que salieron bajo el sello de Opera Soft. Y eso sin contar a grafistas de la calidad de Carlos Alberto Díaz o Juan Delcán. O el propio director de Opera, Pedro Ruíz.



Pantalla de Presentación de Goody

El primer título con el que Opera Soft comenzó su andadura como desarrolladora de videojuegos fue Livingstone Supongo. Al contrario de lo que solía pasar con otras compañías, Opera si obtuvo éxito en su estreno. Los motivos no hay que buscarlos muy lejos, pues esta aventura era de una calidad sobresaliente. Incorporaba multitud de detalles originales y era muy divertida y adictiva. Tras su primer éxito, que fue distribuido también en Inglaterra, llegaron otros juegos como Cosa Nostra, Goody (que tenía el original argumento de robar el Banco de España) o Last Mission (un curioso arcade espacial que contaba con algún que otro detalle técnico importante). Pero tendremos que esperar un poco más hasta poder ver otro producto de calidad superior al Livingstone Supongo. Obviamente estamos hablando de La Abadía del Crimen. Pese a que esta maravilla binaria pasó

bastante desapercibida en el momento de su lanzamiento, tiempo después obtuvo el reconocimiento que se merecía: ser uno de los mejores juegos lanzados en la época de los 8 bits a nivel, no sólo español, sino internacional. Pero ¿por qué tal afirmación? Describir la complejidad de diseño de La Abadía del Crimen resulta poco menos que imposible. Obviamente, debemos de ser capaces de ponernos en la piel de las personas que crearon este juego (Paco Menéndez y Juan Delcán) que, sobre unos limitadísimos equipos de 8 bits, fueron capaces de recrear el universo de intriga y misterio de la novela. Y todo ello cuando muy pocas casas de desarrollo a nivel europeo se habían atrevido a crear algo de complejidad similar (recordemos que durante los años 80 el arcade fue el rey absoluto). Los diseños totalmente tridimensionales, la trama planteada magistralmente y, en definitiva, la atmósfera y el reto que suponía La Abadía del Crimen, hicieron de este juego una criba para la mayoría de los usuarios que, por entonces, tan sólo se divertían con los videojuegos cuando utilizaban sus reflejos. Este último factor fue el principal motivo que hizo que la Abadía pasara desapercibida en el momento de su lanzamiento y que, tiempo después, comenzara a reconocerse su verdadera magnitud.



Portada de La Abadía del Crimen

Después de este bombazo de Opera, como el mercado seguía avanzando, su forma de abordar los juegos tuvo que modernizarse. De esta manera, comenzaron a salir títulos como Mot, Sol Negro, Mutan Zone, la segunda parte de su primer éxito, Livingstone Supongo 2 (que resultó ser, incluso, mejor que el primero en todos los aspectos) o Ulises. Pero también contaron con su propio repertorio de juegos basados en fichajes de deportistas nacionales de renombre. Ahí están títulos como Angel Nieto Pole 500cc, Poli Díaz y otros en los que no hacía falta fichajes: Golden Basket o Jai Alai. Hubo más desarrollos, por supuesto, pero los más representativos ya están comentados.

Opera se fue deshaciendo conforme iba avanzando el año 1990. La compañía madrileña fue de las primeras que tiró la toalla y no porque no fuera capaz de lograr remontar y sacar adelante el tema de los videojuegos, sino porque el personal que la constituía era muy diverso.

Como ya hemos comentado antes, Opera fue una compañía "fabricada" desde el primer momento y sus miembros eran capaces de trabajar en varios frentes a la vez. En el momento que vieron que en el mundo de los videojuegos no podía evolucionar más y que ellos tampoco podían hacer

nada por impedir el desastre que se avecinaba para el sector, decidieron ponerse a hacer otras cosas. Está claro que fue una pena que la práctica totalidad de los programadores de Opera abandonaran el barco, pero también es cierto que supieron marcharse cuando debían y con la cabeza bien alta. De todas formas, no todos desaparecieron; Gonzalo Suárez, jefe de proyecto de Commandos, y su equipo, en Pyro Studios, están dando una lección a nivel internacional con su buen hacer. La historia se repite, sin duda.

## Zigurat, una compañía llena historia

Zigurat fue, junto a Topo Soft, la última gran compañía española que nació en la segunda mitad de los años 80. Concretamente en 1987. Sus orígenes hay que buscarlos, sin embargo, mucho tiempo antes, en 1984 para ser más exactos. Indescomp fue la encargada de publicar Fred, ese juegazo español hecho por tres jóvenes programadores: Fernando Rada, Carlos Granados y Paco Menéndez (el programador de La Abadía del Crimen). Fred fue, junto a La Pulga, el primer juego realizado en España. En 1986 estos tres programadores más Jorge Granados y Camilo Cela, formaron un grupo independiente con muy poca infraestructura; había nacido 'Made in Spain'. Como era de esperar, todos, absolutamente todos los juegos que se editaron bajo ese nuevo sello, tuvieron éxito dentro y fuera de nuestras fronteras (en Inglaterra llegaron a los primeros puestos de ventas). Salieron a la palestra éxitos como Sir Fred (segunda parte de Fred, pero ambientado en la época medieval y que no tenía nada que ver con el primero, que transcurría en el interior de una pirámide), El Misterio del Nilo (que se basó en la película La Joya del Nilo e incorporaba, como máxima novedad, la posibilidad de controlar hasta a tres personajes), Afteroids, Humphrey y Paris Dakar.



Sir Fred

Paralelamente a la creación de todos estos juegos, en 1987 nació Zigurat. Una plataforma que surgió con el principal objetivo de servir como punto de apoyo a la distribución de Made in Spain y de los pequeños grupos de programación que empezaban a hacerse cada vez más numerosos por toda España. Sin embargo, con Zigurat el trabajo se multiplicó y todo ello condujo a la progresiva desaparición de Made in Spain. Finalmente los creadores de juegos tan memorables como los citados anteriormente, comenzarían a trabajar más en la supervisión de desarrollos externos y menos en producciones propias

(nunca abandonaron la labor de creación de videojuegos). Llegados a este punto debemos comentar cómo es posible que Paco Menéndez publicara La Abadía del Crimen en Opera Soft cuando, desde el principio, había estado en el grupo creador de títulos como Fred. Bien, la verdad es que Paco Menéndez se marcho por la sencilla razón de que nunca le llegó a atraer la idea de montar una distribuidora - desarrolladora como Zigurat. Su interés residía más bien en programar y mucho menos en supervisar y atender producciones externas. Por este motivo decidió pasarse a Opera Soft (lugar en donde Paco Menéndez también tenía amigos de la época en Indescomp), para producir su gran obra, La Abadía del Crimen. No debe de entenderse esto como una rotura de relaciones con Made in Spain. Simplemente como un cambio de aires (no le atraía el papel de la supervisión de desarrollos; prefería estar totalmente involucrado).

Bajo el sello Zigurat se editaron muchos juegos. La gran cantidad de compañías independientes (Gamesoft, Arcadia, Truesoft, Turbo 16, etc) que pudieron dar salida a sus trabajos gracias a Zigurat fue muy elevada. Así, podemos recordar grandes éxitos deportivos como Carlos Sainz Campeonato Mundial de Rallies o Sito Pons 500cc Grand Prix. Videoaventuras de altísima factura como Jungle Warrior y Comando Quatro o arcades como Afteroids. En definitiva, mucho y bueno.

El pero que se le puede poner a Zigurat, es la forma en que cerró su actividad como desarrolladora de videojuegos para plataformas domésticas. Títulos como Piso Zero o Kong's Revenge fueron mediocres representantes de todo lo que, hasta la fecha, había salido bajo su sello. Las buenas noticias llegaron cuando se hizo oficial la noticia que confirmaba la no desaparición de la mítica compañía, pues ésta decidía dar un giro total a su andadura y volcarse en el desarrollo de software de entretenimiento para máquinas recreativas.

## Aventuras AD; el mundo aventurero se viste de gala

Con Aventuras AD podemos dar por concluido el repaso a las compañías españolas más emblemáticas de todo lo que fue la producción de videojuegos durante la época de los 8 bits. Pese a que Aventuras AD siempre estuvo ligada a Dinamic, su importancia y, sobre todo, su gran repercusión (que aún sigue muy viva en nuestros días) es tal que merecería ser objeto de varios apartados del reportaje. Fue capaz de crear un estilo sólido de hacer juegos en España y permitió que el sector de la aventura en nuestro país (las conocidas "conversacionales"), gozara del espaldarazo definitivo.

Los orígenes de Aventuras AD se remontan a 1988. Por aquel entonces, las aventuras conversacionales únicamente habían sido introducidas en España

por Dinamic. Si recordamos, el primer juego de la veterana Dinamic fue Yenght y era conversacional. Hasta la fecha, muy pocos usuarios españoles sabían qué era un juego conversacional, pues la práctica totalidad de los mismos se divertían con producciones extranjeras de Ocean o Ultimate (es decir, con arcades o videoaventuras). Por lo tanto, no existía un mercado como tal para ese tipo de desarrollos. Ahora bien, sí que existía una minoría importante de jugadores que estaba dispuesta a apoyar por todos los medios este tipo de software. Andrés Samudio sería el principal protagonista del nacimiento de Aventuras AD pues, habiendo fundado su propio sello, SamuSoft, y después de haber producido, junto a Manolo Martínez y Carlos Marqués, su propia versión de La Aventura Original, entró en negociaciones con la compañía de los hermanos Ruiz, Dinamic. De esta manera, se firma un contrato de colaboración en virtud del cual todos los juegos, que hasta entonces salían bajo el sello de AD (Aventuras Dinamic) y que eran de carácter conversacional, pasarían a ser íntegramente desarrollados por Aventuras AD. Este pequeño lío de nombres y siglas suele ser muy delicado pues no hay que confundir la "denominación" AD con el sello Aventuras AD. Lo primero, AD, era el identificativo que utilizaba Dinamic para catalogar todas y cada una de las aventuras conversacionales que editaba y que eran producidas por diversos grupos externos. Con la llegada del equipo de Andrés Samudio, se pasa de AD a Aventuras AD, intentando, de este modo, mantener el gancho comercial. La gran diferencia se encontrará en que los juegos conversacionales tan sólo serían producidos por la compañía valenciana de Samudio.



Portada de La Aventura Original (AD)

La tardía incorporación de Aventuras AD a la dinámica del mercado de desarrollo nacional, ocasionó que tan sólo pudiéramos disfrutar de 6 títulos. Después, vendrían todos los problemas de la transición hacia los 16 bits que terminó por mermar a Dinamic de forma brutal y, en consecuencia, a todas las compañías que dependían de ésta. Aventuras AD editó las siguientes conversacionales: La Aventura Original (su tarjeta de presentación, su propia versión del clásico de Crowther y Woods), Jabato, La Aventura Espacial y la trilogía compuesta por Cozumel, Los Templos Sagrados y Chichén Itzá. Además de estas 6 aventuras, se desarrollaron otras dos (versiones para Atari ST de las también

conversacionales Los Pájaros de Bangkok y Don Quijote). Ya por último, crearon la aventura llamada Supervivencia (aunque más popularmente conocida como El Firfurcio), en exclusiva para la revista Microhobby.

Paralelamente al crecimiento de Aventuras AD como compañía, nació el CAAD (Club de Aventuras AD). Un fanzine histórico que permitió contagiar la ilusión de crear aventuras a cientos de usuarios del Spectrum, Amstrad, MSX o Commodore 64, al reunirlos bajo un mismo techo.

Tras la edición de Chichén Itzá, se tuvo que disolver la compañía. La cancelación de pagos y la imposibilidad de mantener una mínima infraestructura, impidió que Aventuras AD pudiera evolucionar en su sistema de aventuras. Probablemente, si el sector español hubiera tenido más suerte, hubiéramos contado con una competidora de casas tan importantes como Lucas Arts o Sierra, a principios de los 90.

## Nostalgia, nostalgia y más nostalgia

Después de este repaso a las compañías españolas más importantes, no podemos pasar por alto otros detalles que ayudaron a que esta etapa fuera tan entrañable. Para empezar, la inmensa mayoría de los que esperamos trabajar en la creación de software de entretenimiento, participamos en fanzines o nos declaramos entusiastas y enamorados de la historia y del desarrollo de los videojuegos, "donamos" gran parte de nuestra infancia a las creaciones de todos estos veinteañeros que, un buen día, decidieron rebelarse contra la convencional perspectiva de futuro de todo trabajador, informático o no, de su época. Ya nada volverá a ser lo mismo para los que tuvimos el privilegio de disfrutar de esa época, ya que nuestras infancias están en ella. Veíamos y disfrutamos de los videojuegos por primera vez y eso hace que todo sea tan “entrañable” ahora. Eran tiempos en que los usuarios de ordenadores éramos vistos como "bichos raros" y en los que te sentías como una estrella en el pequeño universo que se había creado alrededor de los videojuegos. En la actualidad, por suerte o por desgracia, el mercado ha crecido tanto, la informática se ha hecho tan necesaria para todas las personas y actividades, que apenas alcanzas a ser un pequeño punto en el universo. Y eso es lo que hace que jamás podamos hablar de una época tan bonita y tan llena de buenos recuerdos como la que comprendió los años 1984/1990. ¿Nostalgia? Sí, ¿...y qué?

Al mismo tiempo que estas cinco grandes compañías se repartían el mercado nacional, fueron muchas otras las que intentaron abrirse camino en el mundo del videojuego. Por desgracia, ninguna pudo cuajar como las anteriores y su tiempo de existencia fue muy escaso. Nos vienen a la cabeza grupos como Iber, Diabolic, Mister Chip, Ibsa, Spe, Animagic, Zafiro o las tres más importantes, Delta, Positive y Gll. Además de éstas, importantes

casas de distribución como Erbe (que era la distribuidora líder en España), Dro (que después pasaría a ser Electronic Arts España), MCM (una de las pioneras) o Proein (que en la actualidad es la más importante de nuestro país), se introdujeron en el mundo de desarrollo de videojuegos. Fueron buenos tiempos para todos, sin duda.

## Años 1992/1994. Transición trágica

La piratería no es un problema nuevo. El daño ocasionado por las copias ilegales durante la época de los 8 bits contribuyó, de forma definitiva, a deteriorar las expectativas de ventas de cualquier compañía. Al ser el formato de cassette el estándar, los costes derivados de la realización de copias piratas eran prácticamente nulos y, por lo tanto, la existencia de software ilegal se expandió como un reguero de pólvora en cuanto hubo un mercado más o menos consistente en nuestro país.

Muchos fueron los mecanismos que las compañías incorporaron a sus juegos para evitar la copia de sus productos, pero, por desgracia, estos fueron siempre doblegados. Este hecho llevo a las casas distribuidoras a realizar rebajas drásticas de sus juegos ofreciendo, de la noche a la mañana, grandes títulos a precios irrisorios de 395 o de 1000 pesetas. Por supuesto, todos estos videojuegos rebajados incluían sus propias instrucciones, manual, etc. Pese a que la rebaja logró expandir el software original, las casas nacionales no pudieron obtener suficientes beneficios debido a la fuerte rebaja de precios que terminó por limar cada vez más su fuerza económica. Mientras tanto, las firmas extranjeras no tenían tantos problemas, al ser el mercado español un sector más. Insistimos en el hecho de que, pese a que los juegos españoles tenían calidad internacional y que muchos de ellos fueron distribuidos en el extranjero de forma insistente, el gran potencial de venta estaba aquí, por lo que el éxito o el fracaso de nuestras compañías dependía, en gran medida, de lo que pasara dentro de nuestras fronteras.

1990 supone el verdadero principio del fin para nuestro sector de los 80. El mundo de los 8 bits empezó a desmoronarse de forma acelerada en toda Europa. En Inglaterra fue el potente Amiga el que impuso su ley. El Atari ST hizo lo propio en Francia y en España; la llegada de las consolas pondría patas arriba el panorama del videojuego, dejando "fuera de juego" a todas las casas de desarrollo salvo a Dinamic (que trató de adaptarse y lo consiguió, pero a costa de perder gran parte de su identidad), New Frontier (que gozaba de una gran reputación como independiente de Infogrames), y Zigurat (que se reconvirtió dirigiendo sus pasos al sector de las máquinas recreativas). Y así llegamos a 1992, el año de las olimpiadas, año en el que las productoras nacionales intentaron buscar un hueco para aprovechar el tirón publicitario generado. Tanto Opera como Topo publicaron videojuegos basados en las mismas (aunque sin excesivo éxito). Dinamic entró en un periodo de crisis (producido, principalmente, a causa de su desastrosa incursión en el mundo de las máquinas recreativas) y se mantuvo apartada del panorama.



Risky Woods

A partir de este momento el panorama nacional es ciertamente desolador. La cancelación de pagos y de encargos a los equipos independientes será el pan de cada día. Serán las producciones extranjeras (concretamente las norteamericanas), avaladas por una gran inversión económica, las que terminen por mandar. Ni tan siquiera firmas legendarias y emblemáticas de lo que había sido el software de entretenimiento europeo como Ocean o Ultimate lograron seguir con la fuerza de antaño. La primera, Ocean, vio mermada en extremo su capacidad de producción, bajando muchos peldaños en el ranking europeo. Ultimate, por otro lado, fue adquirida por U.S. Gold y los hermanos Stampper, los genios Stampper, la abandonaron fundando Rare.

Ante este panorama, Opera desapareció; Zigurat se transformó en una productora de juegos para recreativas y Topo hizo algo más después de las Olimpiadas, concretamente Quickit, (un entorno gráfico para dominar el DOS sin problemas) y más adelante, en 1995, Luigui & Spagetti. El primero no tuvo éxito y el segundo fue un total anacronismo. Aventuras AD, con la cancelación de pagos de Dinamic, siguió la misma suerte que los principales grupos freelance de la época. Tuvo que desistir y abandonar el mundo de los videojuegos. Dinamic, por último, entró en una profunda renovación que la llevó a variar enormemente su línea de producción buscando, desesperadamente, un camino alternativa para no hundirse como las demás casas nacionales.

## El mercado se transforma

Una de las características más curiosas de nuestro mercado es la "vagancia" para hacerle variar a plataformas nuevas que están teniendo éxito fuera de nuestras fronteras. El cambio de sistemas de 8 bits a 16 bits fue tan lento en su proceso, como rápido cuando se llevó, finalmente, a la práctica. Pasamos de ser el país que más tiempo rentabilizó los juegos para Spectrum, a ser el que más rápidamente supo transformar su parque de ordenadores a otro bien moderno dotado de plataformas de 16 bits y consolas. En lo referente a los ordenadores de 16 bits se produjo un hecho muy curioso y es que, el equipo que llevaba todas las de ganar, el asombroso Amiga de Commodore, se hundió en una profunda crisis económica. Y no digamos el Atari ST, eterno rival del mismo. ¿Quién fue el ganador? Pues el PC, gracias a su arquitectura abierta y a haber estado agazapado mientras que el Amiga y el Atari se disputaban el trono durante el final del reinado de los 8 bits. Cuando comenzaron a llegar los juegos norteamericanos, de casas como Lucas o Sierra, nadie se pudo resistir a no comprar un PC. Su carácter serio y su extra de servir también para jugar, terminaron convenciendo a los padres que habían comprado un Spectrum, Amstrad, MSX o Commodore a sus hijos, hacía ya varios años, y ahora estaban totalmente obsoletos. En el momento en que el PC tomó las riendas del mercado, se acabó definitivamente la "época romántica" de los videojuegos de ordenador, en los que era posible utilizar una plataforma durante 5 años sin necesidad de cambiarla nada. La locura comercial y tecnológica y por tanto, competitiva, estaba servida.

Pronto comenzarían a incorporarse una serie interminable de innovaciones tecnológicas. Tarjetas de sonido, gráficas, los nuevos procesadores, el aumento de memoria RAM, la necesidad de disco duro... Comenzaron a aparecer juegos que no funcionaban en PCs 8086 y que necesitaban de 80286. Y esto ocurriría también cuando el 80386 hiciera acto de presencia. Y así, poco a poco, la dinámica de la informática de entretenimiento se fue convirtiendo en más y más competitiva. Obviamente, un mercado como el español, que acababa de salir del fabuloso cuento de hadas de los 8 bits, en los que para producir un juego bastaban dos personas y muy poco dinero, se había acabado. A pesar de todo, hubo gente, productores, que no se lo quisieron terminar de creer, y se aventuraron a crear productos que ni merece la pena mencionar.

De todas formas, algo muy bueno estaba por llegar. La nueva generación de usuarios de PC (usuarios a quienes el cambio de plataformas les pilló poco antes de que tuvieran intención de dar el salto a la producción de videojuegos), comenzaron a plantearse la posibilidad de realizar proyectos por su cuenta (dando lugar a un curioso mercado shareware interior). Por otro lado, los fanzines creados durante la época de los 8 bits en torno al

mundo aventurero, sobre todo, siguieron dando guerra, “formando” a futuros entusiastas y reuniendo a los veteranos.

**Síntomas de una recuperación inesperada**

Entre los años 1993 y 1994, se produjeron las primeras señales de recuperación. A mediados de 1993, Dinamic volvió a la carga tras casi dos años de auténtico silencio. Cuando el resto de compañías nacionales habían desaparecido completamente del panorama comercial, la veterana Dinamic comenzó a sacar títulos de carácter deportivo y de gestión, bajo el sello, eso sí, de Dinamic Multimedia. De esta forma, se produjeron PC Basket primero y PC Fútbol después. Realmente, PC Fútbol 2.0 era la continuación de un juego de Dinamic que publicó el grupo editorial Jackson a finales del año 92. Más concretamente, se trataba de la continuación del Simulador Profesional de Fútbol. Un programa un tanto mediocre que unía una base de datos futbolística modesta y el, ya obsoleto, simulador que sobre el exjugador de fútbol Michel Dinamic produjo varios años antes. Este producto, que obtuvo un moderado éxito de ventas, dio un respiro a Dinamic y permitió que, un año después, se lanzase a producir los PC Basket y PC Fútbol 2.0, pero sin necesidad de acudir a ninguna empresa que realizara las labores de publicación por ellos.




Dinamic Multimedia iniciaría, de este modo, la recuperación en un mercado totalmente dominado por juegos de elevados requerimientos técnicos. La maniobra de poner sus productos en kioskos, a un precio muy reducido, sin ninguna intención de rivalizar con las grandes producciones que venían de tierras norteamericanas, resultó ser todo un acierto y sentó las bases de la futura distribución de juegos producidos en España.

El juego que realmente les permitió renovarse de arriba abajo fue PC Fútbol 2.0. Vendieron bastante (y de forma ciertamente merecida, pues el programa no tenía nada que ver con aquel que publicó la editorial Jackson) y, con él, decidieron cambiar por completo su línea de producción. Pese a todo, la sensación generalizada entre los veteranos del soft patrio fue de profunda decepción. Lo único que tenía en común esta nueva Dinamic con la que todos conocimos durante la segunda mitad de los 80 era el nombre y sus directivos, los hermanos Ruíz, que aún seguían aguantando. Todo lo demás había cambiado. Ya no hacían juegos como antes y ya no se distribuían en

cajas grandes. Dinamic había perdido todo el encanto de antaño. Pronto comenzarían a editar productos de carácter divulgativo - cultural, como La Edad de Oro del Pop Español o CD Basket (ambos editados en 1994). También, en dicho año, sacaron a la venta la segunda versión de PC Basket y la tercera de PC Fútbol obteniendo más ventas que en las anteriores ediciones y preparando, definitivamente, la recuperación de la compañía.

## Destellos en el 94

Pero la señal inequívoca de que la recuperación del mercado nacional era posible, vino de la mano de Pendulo Studios. Cuando absolutamente nadie se esperaba ver un juego "de verdad" y español (lo que estaba haciendo Dinamic, digamos que no se podía catalogar como juego), salió a la palestra, nada más y nada menos, que la primera aventura gráfica, comercial, realizada en nuestro país: Igor Objetivo Uikokahonia. Un producto correcto, cuidado y muy entretenido, que trajo con él unas repercusiones muy importantes para el mercado nacional. Permitió que muchos jóvenes de entonces comenzaran a plantearse de nuevo la posibilidad de realizar algo destinado al mercado comercial. También trajo consigo una nueva forma de desarrollar que desterraba, de una vez por todas, los métodos que se utilizaban en los 8 bits. Fue, a fin de cuentas, el banderazo de la recuperación del sector en nuestro país. Los responsables de este equipo, en sus comienzos, fueron Felipe Gómez, Ramón Hernáez, Rafael Latiegui y Miguel Ángel Ramos, además de Carlos Veredas y Esteban Moreno que entraron en régimen freelance. Después de la salida de Igor, que fue publicado por Dro Soft (convertida posteriormente en Electronic Arts España), Miguel Ángel Ramos dejó Péndulo y el resto del equipo inició las gestiones para distribuir el producto fuera de nuestras fronteras, con lo que se comenzó a desarrollar una versión para Estados Unidos y otra para Infogrames (a nivel europeo). Esta última, pese a mostrarse muy interesada por el producto, y dar luz verde a una más que ostensible modificación del mismo (que abarcó diseño de escenarios y animaciones, por ejemplo), decidió dar marcha atrás poco después. Fueron los problemas económicos del, hoy, gigante francés, lo que impidió que Pendulo pudiera haber recibido un espaldarazo internacional importantísimo. Una lástima, sin duda. En Estados Unidos, la mala gestión de la distribuidora repercutió en un pobre índice de ventas del mismo, y eso que el juego que llegó a Norteamérica tenía varios extras respecto de la versión que salió en España o en Sudamérica. Extras como voces digitalizadas, por ejemplo. Posteriormente, el mercado avanzó mucho de nuevo y la migración a Windows 95 obligó a programadores y grafistas a una salvaje reestructuración. Sin embargo, lo que nadie se imaginaba, es que más adelante y, de nuevo, cuando nadie se lo esperaba, volverían a atacar con otra aventura gráfica sorprendente.


Dráscula

Después de que Pendulo pusiera en la calle la primera aventura gráfica comercial hecha en España, aparecieron dos más. Sería un tanto injusto decir que los demás grupos lo hicieron porque Pendulo había tenido éxito. Realmente ocurrió que llegaron más tarde y que el mercado de las aventuras, por aquellas fechas, estaba bien situado. De todas formas, ninguna obtuvo unos resultados de tanta calidad técnica y gráfica como Pendulo. Aca Soft, puso a la venta Trick or Treat, un juego muy pobre en varios aspectos; mal diseñado e incómodo de jugar. Una pena, pues ilusión a este equipo no le faltaba, sin duda. La que sí que se acercó, algo, al nivel de calidad de Pendulo, fue Alcachofa Soft con su Dráscula; una aventura gráfica entretenida y llena de humor. Era sencilla, fácil de jugar y corta, pero dejó con un buen sabor de boca a cualquiera que la dedicara algo de tiempo.

Todos estos lanzamientos fueron la señal inequívoca de que el sector de producción nacional, comenzaba su recuperación. Tímidamente, pero con algo mucho más serio que simples intentonas aisladas.

## Años 1995/1997. El resurgir se confirma

Y llegamos al año 1995, auténtico punto de inflexión en esta historia. La etapa que comprende de 1995 a 1997 será clave, pues la presencia española comienza a verse multiplicada y, sobre todo, avalada por títulos de una más que notable calidad.

Pese a que Digital Dreams Multimedia (DDM) desarrolló alguna que otra cosa durante 1994, no fue hasta 1995 cuando comenzó a producir juegos y programas de forma "masiva". Uno de los detalles que siempre marcó los inicios de esta compañía fue, sin duda, el relativo a la fuerte competencia de "estilo" que plantó a Dinamic Multimedia. Tal fue el nivel, que llegó a existir una importante polémica cuando DDM sacó al mercado un juego de similar formato y estilo al PC Fútbol. Afortunadamente, las aguas se fueron calmando y pronto editarían productos de calidad que hicieron olvidar la polémica (aunque, para ser justos, el título de DDM resultó un intento descarado por aprovecharse del éxito del juego de Dinamic).

El grueso del equipo de DDM estaba formado por personal que venía de programar juegos en Spectrum. Entre sus filas se encontraban responsables de títulos como Nuclear Bowls, Star Bowls, Brick u Oberon 69. Durante el tiempo en que DDM estuvo lidiando con Dinamic Multimedia por el liderazgo de ventas en quioscos, produjo mucho material. Su principal característica residía en la capacidad para desarrollar en muy corto espacio de tiempo. Forma de actuación, ésta, que pronto se presentaría como un arma de doble filo pues, si bien la presencia en el sector era continua, la calidad y los recursos de cada producción no podían alcanzar las mejores cotas. De todas formas, DDM se atrevió a abarcar géneros que antes ni tan siquiera se habían planteado. Trajo muchas ganas al sector nacional y sirvió para que unas cuantas desarrolladoras independientes pudiesen dar luz verde a sus producciones. Algunos de los juegos editados por DDM fueron Rol Crusaders (el primer juego de rol, comercial, hecho en España), USA Soccer y PC Liga (los productos que generaron tanta polémica al ser excesivamente parecidos a la exitosa serie PC Fútbol), PC Rally (que recordaba mucho al clásico Carlos Sainz de Zigurat), o Virtual Tennis. De casas independientes editó títulos como el ya comentado de Alcachofa Soft, Dráscula, y otros como Alfred Pedrock (también aventura gráfica). Más adelante, en 1997, DDM editaría World Wide Rally, un simulador automovilístico. De todas formas su trabajo comenzaría a converger más a la producción de títulos multimedia. Pese a todo, llegó a editar Thunder Offshore, de la independiente Noria Works.


Rol Crusaders

Hemos citado a Noria Works y vamos a continuar nuestro periplo por la historia del videojuego en España con ellos. Noria, grupo que se dio a conocer en el año 1996, llegó a producir tres juegos de gran renombre. Los dos primeros en salir fueron Speed Haste y Trauma. Speed Haste se caracterizó por ser un peculiar simulador de coches que permitía dos modos de juego. En uno de ellos controlábamos un vehículo de fórmula uno, y en el otro era un coche de rallies el encargado de hacernos pasar un buen rato. Pero no fueron esos los detalles por los que se hizo pronto conocido. Su creador, Javier Arévalo, era uno de los miembros más brillantes del grupo más laureado de la demoscene española, Iguana. El engine 3D con el que contó y la amplia difusión que le proporcionó Friendware (distribuidora española que nació con el objetivo de la distribución de juegos shareware) en el extranjero, se convirtieron en importantes bazas para su notable éxito. Además, el hecho de ser el primer juego en español en 3D también ayudó mucho a su difusión en nuestro país. Por otro lado tenemos Trauma, un producto bastante más modesto si lo comparamos con Speed Haste. Trauma era un shoot'em up ambientado en el espacio. Poseía una serie de características extra, como la utilización de secuencias animadas complejas (recordemos que, durante el 96, el uso del CD-ROM comenzó a generalizarse y los juegos que lo aprovecharon de alguna manera, tuvieron bastantes más posibilidades de venderse bien), y algún que otro factor de originalidad en la mecánica de juego. Ambos productos salieron a la venta simultáneamente y tuvieron una fuerza y apoyo ciertamente importantes por parte de los jugadores españoles y de la prensa especializada en general.



Speed Haste

Paralelamente a las actuaciones de DDM y Noria, Dinamic continuaba teniendo un gran éxito con la serie PC Basket y, sobre todo, con PC Fútbol, que fue convirtiéndose en el producto bandera de la compañía, al contar con unas ventas récord en España. Durante el periodo 95/96 Dinamic realizó un guiño curioso a la producción tradicional de videojuego lanzando Artic Moves. Pese a sus buenas intenciones, el tercer título de la saga iniciada en los años 80 resultó ser un juego mediocre. Más que por la

calidad del mismo, por el anacronismo que supuso para la época. En 1996, y para lavar el mal sabor de boca dejado con Artic Moves, lanzó Los Justicieros, un juego sencillo, lleno de humor y que contaba con actores digitalizados. Pese a que fue un producto totalmente atípico para el jugador nacional, resultó estar brillantemente acabado y muy cuidado. También fue el año en el que Dinamic Multimedia decidió exportar su PC Fútbol al extranjero (a Italia). De esta manera, creó PC Calcio para ese país (aunque también se vendería aquí), obteniendo unos resultados más que interesantes. Justo al final de año, en diciembre del 96, Dinamic Multimedia dio el primer paso para convertirse en distribuidora editando el pack Multi Sports 97, que recogía tres juegos: PC Basket 4.5 (de producción interna), Actua Soccer (de Gremlin) y el ya citado Speed Haste (del grupo español Noria Works y anteriormente distribuido por Friendware). Este será, sin duda, el primer paso que lleve a Dinamic a contemplar otros modos de ampliar su cada vez más sólida presencia. Pese a todo, seguíamos sin ver algo que nos recordara a la Dinamic de los años 80.

Y antes de que el 96 diera paso al 97, salió a la venta una de las más notables aventuras gráficas españolas. Three Skulls of the Toltecs fue el título de esta obra creada por el grupo de desarrollo Revistronic. Hernán y Rodrigo Cortés fueron los encargados de liderar un proyecto distribuido en toda Europa por Time Warner. Sus características más importantes se centraban en fantásticas animaciones, que eran puro dibujo animado, así como en su dificultad media - alta. Quizás, lo único que se le pudiera achacar fuera su lento desarrollo y su escasa originalidad. Por lo demás, fue uno de los mejores lanzamientos (no sólo a nivel nacional, sino también europeo, en cuanto a aventuras gráficas se refiere).

Con la llegada de 1997 se consolida, definitivamente, la presencia de Dinamic Multimedia, Friendware y Digital Dream Multimedia (que irá desplazándose cada vez más hacia el sector divulgativo). Este hecho repercutirá en un mercado nacional mucho más animado y con más posibilidades de expansión futura. La distribución a precios reducidos de títulos más que notables traerá un gran éxito económico a Dinamic, con lo que numerosos grupos de desarrollo independientes como Balance, Efecto Caos o Pendulo se acogerán al sistema de distribución. Pero centrémonos ahora en estos tres últimos grupos de desarrollo.


Hollywood Monsters

Balance, uno de los grupos independientes más importantes de España, publicó Cyber Police, un arcade al más puro estilo Final Fight. Dinamic decidió incorporarlo dentro de un pack denominado Multiaction junto al ya citado Los Justicieros y King's Quest VII (no sabemos a quién se le ocurrió la brillante idea de incluir este último en un pack de juegos arcade, pero fue algo lamentable). Dinamic también publicaría Speed Demons, título realizado por Efecto Caos, en el que debíamos controlar pequeños automóviles por escenarios maravillosamente renderizados. La calidad general del juego era notable, aunque su desarrollo poco original. El acabado fue inmejorable y el resultado global altamente adictivo. Y por último tenemos a Pendulo, que volvió a sorprender como antaño. El juego de Pendulo fue el mejor producto español durante 1997. Incluso su salida fue mucho más valorada que la nueva versión de PC Fútbol que Dinamic puso en circulación ese año (repleta de buenas intenciones pero también de bugs). Hollywood Monsters cometió un único error, que fue el de salir sin una precampaña publicitaria fuerte. De todas formas, en la recta final, se supo imprimir la fuerza necesaria y pronto todo el mundo sabía de una aventura gráfica española capaz de competir con las mejores que estaban llegando de la mano de firmas tan importantes como Revolution Software, Lucas Arts o Sierra. Gráficos preciosistas en SVGA, animaciones muy conseguidas, voces logradas, guión y argumento originales y una dificultad elevada, sirvieron para encandilar a muchos de los usuarios aventureros de este país. Pendulo llegaba, de nuevo, sin hacer demasiado ruido y, de nuevo, ponía el panorama aventurero comercial, en España, patas arriba.

## Comienza a gestarse la revolución

La presencia del soft nacional en las navidades de 1997 no podía ser más alentadora. El buen sabor de boca dejado por títulos de la talla de Hollywood Monsters, más otra serie de factores que ahora vamos a relatar aquí, contribuyeron a crear una gran expectación de cara al año que estaba por venir. En 1998 la palabra "resurgir" fue la más repetida entre los expertos de las revistas especializadas, los usuarios veteranos y el público que, en general, había seguido siempre la historia del software nacional. Hablamos de factores y no podemos pasar por alto el referirnos al proyecto (aunque a día de hoy realidad) Blade de -la ya extinta- Rebel Act Studios, que comenzó a conocerse durante el año 1996. Desde el primer momento el

juego llamó la atención de todo el mundo al hablarse de un complejo engine en 3D cuando, por entonces, las tarjetas 3D eran poco menos que rumores, y los juegos de ese tipo aún eran producciones muy aisladas. Friendware fue la distribuidora española que, desde el principio, apoyó la producción de este título. Conforme fue pasando el tiempo, la bola de expectación en torno al Blade creció generando rumores varios sobre las virtudes del engine 3D. Por desgracia, también generó continuos retrasos.


Commandos

Tampoco podemos dejar de comentar otra de las compañías sobre las que comenzó a formarse una importante expectación a finales del 97: Hammer Technologies, empresa que reclutó a una buena cantidad de miembros de la desaparecida Noria Works y a otros tantos de Digital Dreams Multimedia. Sus producciones comenzaron a aterrizar en las navidades del 97, pero no fue hasta 1998 cuando su labor comenzó a ser reconocida popularmente. Desgraciadamente, el nefasto papel realizado por el director de la misma terminó con la empresa. Este mismo cáncer acabaría también con DDM.

Antes de abandonar el año 1997, no podemos dejar de mencionar la compañía que es, a día de hoy, auténtica líder del sector nacional, por su meticulosa organización y prestigio a nivel internacional; estamos hablando de Pyro Studios. La empresa fue inteligentemente ocultada a la prensa y al gran público, con lo que su aparición pilló por sorpresa a todo el mundo. No sólo por la calidad de su tarjeta de presentación, Commandos, sino por todo lo que supuso este videojuego para un género, el de la estrategia, que necesitaba de títulos originales. Pero de todo esto y más, hablaremos en el siguiente apartado.

## El mercado evoluciona a pasos agigantados

A finales de 1996, la situación del mercado era ciertamente confusa. Windows 95 ya llevaba un año y aún no había terminado de cuajar entre los usuarios de la época, sobre todo entre los más veteranos, que se resistían a jubilar su viejo, pero siempre leal, DOS. Había muchos creadores que no querían trabajar bajo esa plataforma y otros tantos que ya estaban planteando una reestructuración de su plantilla para poder afrontar los juegos del futuro. No tardaría mucho Microsoft en reparar el error más grave cometido con el lanzamiento de su nuevo sistema operativo. Las

librerías DirectX, que en las primeras versiones parecían más un parche del antiguo SDK que Microsoft creó para los desarrolladores de juegos (al poseer numerosos bugs), pusieron la primera piedra para el abandono progresivo de la plataforma DOS como sistema de desarrollo.


Blade: Edge of Darkness

Todos estos factores propiciaron la ya citada renovación o reestructuración de plantilla en las empresas desarrolladoras, la convergencia de tarjetas (tanto gráficas como de sonido, al existir un sistema operativo capaz de abstraerse y trabajar con distintos fabricantes) y, cómo no, el aumento de la complejidad de los desarrollos. Fue entonces cuando los proyectos comenzaron a requerir, de verdad, más de un año de trabajo, disparándose así el nivel de competitividad. Pero también eran los años herederos del fenómeno Doom y los incipientes juegos tridimensionales terminarían por traer, más tarde, al las primeras tarjetas gráficas 3D al mercado. Todos estos factores, bien agitados, dieron como resultado dos palabras: grandes inversiones. Y es que, a partir del 96, si algún equipo de desarrollo quería dedicarse a la creación de videojuegos, independientemente de su capacidad o talento como grupo, necesitaba un apoyo empresarial y económico.

En España el único caso aislado que se conocía era el de Blade, juego por el que -según ciertos rumores- Friendware había llegado a poner sobre la mesa nada más y nada menos que 75 millones de pesetas (cifra totalmente ridícula en comparación con lo que finalmente costó).

El resto de producciones eran, generalmente, desarrollos que no bebían del género dominante (clones de Doom pero en 3D real), creaciones hechas con poco personal (y, por lo tanto, bajo coste y largo tiempo de desarrollo) o, simplemente, productos sencillos. Ahora hacía falta dinero, mucho dinero, para ponerse a desarrollar un juego con pretensiones de triunfar internacionalmente. Los equipos pasaron de las 5 u 8 personas a las 10 ó 20 mínimas de nuestros días. De esta forma, la creación de dos mercados se produjo, definitivamente, durante 1997. Los desarrollos más modestos (sin tanta publicidad y vendidos principalmente en quioscos, mucho más baratos gracias a los ahorros en soporte) luchaban contra las producciones en caja grande (caros pero "prestigiosos"), que provenían de las casas norteamericanas principalmente.

También fue con la llegada del sistema operativo de Microsoft cuando la informática se generalizó. Miles de nuevos usuarios se apuntarían al carro de los ordenadores, con lo que ésta pasaría a ser uno de los negocios más importantes del planeta. Y donde hay negocio hay evolución, competitividad y trabajo. El mundo de los videojuegos era ya un sector prácticamente irreconocible para alguien que hubiera tenido el privilegio de vivirlo en los años 80.

## Años 1998/2003. La nueva cara del soft español

En este breve bloque realizaremos un rápido repaso a todo lo que han sido los cuatro últimos años de producción nacional. Veremos que hay que ser muy optimista porque comienza a estabilizarse un núcleo muy importante. Lo mejor de todo, es que dicho núcleo comprende tanto la producción independiente como las "triple A".

### Pyro Studios

En el bloque anterior hicimos mención a tres importantes compañías que serían las que darían un nuevo impulso a la creación nacional. Si bien, durante 1998, la más importante de todas sería, sin duda, Pyro Studios, que publicó el juego de estrategia y táctica

'Commandos: Behind Enemy Lines'. Una producción soberbia que, no sólo era el desarrollo más internacional hecho en España hasta la fecha, sino que pronto alcanzaría los top 10 en los países más importantes del mundo, convirtiéndose, más tarde, en el tercer juego más vendido de todo el año 98. Examinemos, ahora, la historia de esta compañía.

Al contrario de lo que pudiera parecer, Pyro no estaba formada a partir del típico tópico aquel de "jóvenes desconocidos, con mucho talento e ilusión, se reúnen un buen día para hacer un juegazo". No. Pyro fue una compañía que, desde el principio, se creó con el objetivo de producir juegos "triple A", es decir, con calidad internacional y capaces de competir por los "top 10" con el resto de compañías más importantes. Proein fue la encargada de hacer factible tal proyecto. Fueron Ignacio y Javier Pérez Dolset los máximos responsables de que Pyro pudiese ser realidad como empresa, proporcionándola una infraestructura económica y de gestión, en general, muy bien diseñada. Sin embargo, una empresa de las características de Pyro necesita, sobre todo, de experiencia desarrolladora y de gestión de grandes equipos. Aquí es donde entrará en juego Gonzalo Suárez (antiguo miembro de Ópera Soft), que se trajo "bajo el brazo" a algunos de los mejores programadores y grafistas de España. En torno a Pyro se fueron congregando grandes personajes del mundo de la programación de nuestro país. Desarrolladores como Jon Beltrán Heredia, Javier Fáfula, César Astudillo, Javier Arévalo o grafistas tan prestigiosos como Jorge Blanco o Asier Hernáez, se dieron cita para configurar el equipo de desarrollo más importante y con más experiencia de España. Así pues, en septiembre de 1996, Pyro Studios queda constituida como empresa y entra de lleno en la producción de Commandos.


Praetorians

No fue hasta febrero del 98, aproximadamente, cuando Commandos comenzó a filtrarse a la prensa. Las primeras capturas mostradas fueron determinantes para verificar que el proyecto que se traía Pyro Studios iba mucho más allá que las producciones españolas a las que estábamos acostumbrados desde el principio de los 90. Tras el inevitable éxito de Commandos, Pyro editaría, a mediados del 99, el disco de expansión del mismo Commandos; Más Allá del Deber, que tuvo como gran novedad la independencia de funcionamiento con respecto al original Commandos. Sin embargo, esto al final resultó ser un arma de doble filo, pues muchas personas confundieron esa expansión con la segunda parte del juego.

Tras Commandos y su expansión, se tardaría poco tiempo en conocer los nuevos proyectos en los que Pyro estaba metida. El primero, como es obvio, la inevitable continuación del original Commandos. A día de hoy ya ha visto la luz la segunda parte y todo son altísimas puntuaciones en las revistas internacionales. La calidad del juego vuelve a ser superior, al igual que la dificultad y la belleza de los gráficos y animaciones del juego. Otro de los títulos que ya ha llegado a las tiendas especializadas de nuestro país ha sido Praetorians; un juego de estrategia ambientado en las grandes conquistas romanas y cuyo aspecto es ciertamente extraordinario. A parte de estos dos títulos, poco o nada más se sabe de los futuros proyectos, salvo las noticias de 'Heart of Stone', título que prometía ser una original mezcla de estrategia y aventura pero que, a día de hoy, parece que ha sido completamente cancelado.

Una cosa está clara, con Commandos y Pyro se abrió, definitivamente, una nueva etapa en el desarrollo de software de entretenimiento en España. Mucho más profesional y, sobre todo, ganadora de cara a ser distribuida fuera de nuestras fronteras. No hay que quitar el mérito de esta tarea a Rebel Act Studios con Blade pero... Pyro se les adelantó con un juego soberbio.

## Rebel Act Studios

Pese a que Blade comenzó a darse a conocer mucho antes de que Pyro mostrase alguna señal de vida, los continuos retrasos producidos por su equipo responsable, Rebel Act Studios, terminaron por deshinchar el globo de expectación que había levantado el lanzamiento de un juego que, según todos los indicios, iba a poseer un motor gráfico destinado a dejar en pañales a motores tan importantes como los de Id. Pese a todo, lo más relevante ha sido el trabajo constante de este joven grupo de desarrollo. La valentía de embarcarse en un proyecto de las características de Blade, sin ningún tipo de experiencia previa en la realización de juegos de envergadura, bien merece un respeto. Y más aún siendo capaces de haber llegado hasta el final del ciclo, pues de todos es sabido que, cuando los proyectos se alargan tanto tiempo, como es el caso del de Blade, la moral empieza a cobrar factura y el abandono del mismo, o las prisas para sacarlo a la calle, están a la orden del día. Después de innumerables retrasos en la fecha del lanzamiento, Blade salió a la calle en febrero del 2001, habiéndose publicado previamente una demo. Al igual que ésta, el juego originó opiniones altamente enfrentadas en el sector, pues para unos resultaba ser un producto sin ningún tipo de originalidad, que trataba muy mal al jugador y lleno de bugs, y para otros todo lo contrario: diversión y acción a raudales, gráficos preciosistas y motor deslumbrante. Lo que está claro es que Blade no dejó indiferente a nadie y que, salvando los defectos de estabilidad del motor, las prisas por ponerlo en la calle y todas las afirmaciones desmedidas que la compañía puso en circulación (y que no le han sentado nada bien), Blade fue un buen juego que aportó a la industria algunos detalles originales.

RAS nació gracias al impulso económico proporcionado por Friendware. Según el proyecto crecía en importancia, surgió el deseo de plantearlo con visos a una distribución de nivel internacional. Comenzaría, entonces, "la odisea de Blade". Año y medio después, aproximadamente, de que Blade comenzara a tomar la forma del título que es hoy en día, Gremlin se interesó por el proyecto y decidió comprar los derechos del mismo para ser, así, la encargada de distribuirlo a nivel internacional. Por desgracia, para la estabilidad del proyecto, Gremlin fue absorbida por el gigante francés Infogrames y el juego pasó a ser supervisado por la compañía gala. Después de un año, Infogrames decide cancelar su contrato con Rebel Act Studios por motivos de política de mercado. Infogrames quiere centrarse principalmente en el software de entretenimiento "familiar" y Blade es un título con fuertes dosis de violencia. De nuevo, nos encontramos a Blade sin un padre que se encargue de distribuirlo "a lo grande" y, de nuevo, vuelven los diversos rumores sobre el futuro del título, de su salida al mercado, etc. Al final fue, como todos sabéis ya, Codemasters la que se llevo el gato el

agua y distribuyó el título a nivel internacional.

Pero el optimismo no podría durar mucho. A finales de 2001 surgieron los primeros rumores sobre el posible cierre de la joven compañía; pese a los desmentidos iniciales, a principios del año siguiente fueron confirmados. La pésima distribución del juego en el extranjero y la decisión de Friendware y Codemasters de no seguir cargando con las pérdidas de RAS, llevaron a sus responsables a anunciar oficialmente la desaparición de Rebel Act Studios.

## Hammer

Otra de las casas de desarrollo que apareció en el periodo que ahora comentamos pero que, desgraciadamente, ha terminado por desaparecer, fue Hammer. Esta compañía, que heredó parte del legado dejado por DDM y Noria, se caracterizó por ser una casa de desarrollo destinada a cubrir el mercado interno de serie media (intentado competir, de esta forma, con Dinamic Multimedia por el liderazgo del sector en nuestro país). El lanzamiento más importante de Hammer fue, sin duda, el DIV Games Studio; un completo entorno de programación destinado a la creación de videojuegos. La salida de este producto, que se produjo durante 1998, fue un rotundo éxito de ventas y atrajo a un buen montón de usuarios con ganas de crear juegos pero que no disponían de los conocimientos necesarios para utilizar lenguajes más generales como el C o el C++, por ejemplo. Otros títulos que sacaron en su trayectoria fueron Snow Wave Avalanche, Tie Break Tennis o Tonken Kai. A partir de 1999, Hammer comienza a variar su política de desarrollo a favor de producciones más complejas y, lógicamente, con un periodo de producción más largo. La primera muestra de este nuevo estilo estuvo encarnada en el proyecto, que jamás llegó a ver la luz, Neon Angel. Una videoaventura futurista en 3D con un aspecto que, ciertamente, prometía. Pero fueron cancelados debido a la desaparición de la empresa.



SnowWave Avalanche

Los culpables principales de la muerte de Hammer no fueron los miembros que la integraban, sino los que hicieron realidad el proyecto como empresa. Su total incompetencia, mala gestión y desprecio por el trabajo que sus propios empleados estaban realizando en Hammer, terminó por desembocar, primero, en una "estampida" de las personas más relevantes de la compañía a empresas como Dinamic, Pyro o incluso al

extranjero (casos como el de César Valencia, Jorge Rosado, Daniel Navarro o David Picón) y, segundo, en una progresiva pérdida de motivación en los empleados que aún quedaron y un desprestigio que se fue acentuando según avanzaba el tiempo. Fue una lástima y sobre todo, un insulto a la confianza e ilusión que mucha gente depositó en esta empresa. Esperamos que ciertos personajes no vuelvan a aparecer nunca más en este sector.

### El legado de Dinamic Multimedia y las desarrolladoras independientes

En el intervalo comprendido entre las Navidades del 1998 y las de 2000/2001, Dinamic Multimedia terminó por hacerse con la gran mayoría de las casas independientes de nuestro país. Grupos como Pendulo, Enigma, Revistronic, Xpiral, Nébula o Eclipse, fueron distribuidos por Dinamic. Podemos citar títulos como Radical Drive de Xpiral (el cual fue distribuido en el extranjero de la mano de Infogrames), Toy Land Racing y Grouch de Revistronic, los notables Space Clash y Excalibug de Enigma, el Runaway de Pendulo o los Resurrection y M de Nébula y Eclipse respectivamente. Todas estas producciones contaron con el apoyo económico (a veces bastante precario, eso sí) de Dinamic.


Excalibug

Paralelamente a la producción independiente, Dinamic continuó con sus desarrollos internos. PCFútbol siguió siendo el principal valedor de la empresa, pero su última producción, La Prisión, constituyó un cambio más que sustancial en lo que fueron hasta ese momento sus desarrollos internos. El juego fue totalmente On-Line (algo impensable hasta hace poco tiempo para un producto destinado, casi en exclusiva, para el mercado nacional). Por desgracia, lo que podría haberse convertido en algo totalmente impactante para el sector, terminó por volverse en contra de la compañía ya que el mal estado del producto a la hora de ser lanzado, las quejas de los usuarios, la nula asistencia técnica y otras cuestiones semejantes, repercutieron en una pésima imagen para la ya maltrecha compañía. Una de las posibles claves de la desaparición de Dinamic habría que buscarla en La Prisión. Lo que también es cierto, es que el juego fue mejorando mucho durante los meses que precedieron al lanzamiento. Es una lástima que no se hubiera esperado a tener un producto en condiciones para lanzarlo al mercado. En fin, en general es una lástima el desastre ocurrido en Dinamic.

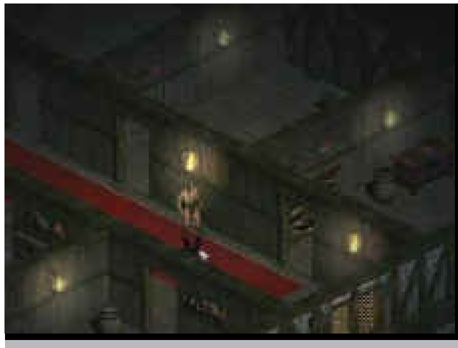
La triste muerte anunciada de esta mítica empresa madrileña no ha dejado indiferente a nadie, ya que su desaparición amenaza con llevarse por delante

muchos de los grupos independientes que había en España. Grupos como Pendulo, Enigma, Nébula, etc. podrían haberse quedado sin la alimentación económica necesaria para seguir con sus proyectos. Un buen ejemplo de esto último es Runaway, una excelente aventura gráfica desarrollada por Pendulo que llegó a las tiendas poco antes del cierre de Dinamic, hecho que condicionó seriamente el futuro de la casa de desarrollo madrileña. Afortunadamente, Pendulo ha alcanzado recientemente algunos acuerdos con compañías extranjeras para la distribución de su última obra en multitud de países, y FX Interactive, tras publicar el juego con el diario El Mundo como parte de la colección "Los mejores videojuegos del mundo", no descarta incluirlo en su catálogo a lo largo de este año o del siguiente.

El resto de independientes nacionales han seguido haciendo la guerra por su cuenta. Entre las más notables se encuentra Alcachofa, Exelweiss o Balance.

De Alcachofa hay que citar que en las navidades de 1998 vio la luz, y por sorpresa, su segunda producción. Estaba basada en los populares personajes de Francisco Ibáñez, Mortadelo y Filemón. El Sulfato Atómico, que así se llamó, se caracterizó por ser un producto hecho con un presupuesto ridículo (pese a lo caro que luego se vendió el mismo). Quizás dejó un mal sabor de boca a todos los seguidores de este grupo ya que, después de ver lo que otras compañías españolas habían hecho desde que el soft nacional volviera a sonar, El Sulfato Atómico "no daba la talla". Pero no fue eso sólo; proporcionalmente, El Sulfato Atómico, no superó a la primera aventura de Alcachofa, Dráscula. Se echaba en falta una mayor coherencia entre los escenarios y personajes, que no terminó por configurar un producto sólido y degeneró en un producto muy mediocre para lo que debía haber sido la evolución de Alcachofa. En la actualidad, han publicado tres nuevas aventuras. Dos de ellas siguen explotando la licencia de los personajes de Ibáñez y poseen una calidad muy superior con respecto a lo que fue el Sulfato. La otra, El Tesoro de la Isla Alcachofa, es un juego que recuerda mucho la naturalidad argumental de Dráscula. Ahora bien, con un acabado general mucho más evolucionado e infinitamente superior al El Sulfato Atómico. Como en todos los juegos de Alcachofa, el humor en El Tesoro de la Isla Alcachofa es inconfundible y, salvando los detalles propios de una producción realizada con muy bajo presupuesto, el juego es muy notable.

Exelweiss publicaría durante 2000 el juego Sleep Walker, a través de Dinamic, en una conocida revista nacional. Otros juegos publicados antes serían Oxide, La Fuga o Empire. Todos ellos distribuidos, principalmente, a través de revistas. Actualmente, Exelweiss se encuentra trabajando en un interesante juego de estrategia denominado BlackLands y en otros dos proyectos más: Smash and Grab y No! Break, sobre los cuales no hay mucha información a día de hoy.


NightStone

Balance, después de la cancelación de un importante simulador de motos que iba a ver la luz de la mano de Dinamic (y que mermó en gran medida la moral del equipo), publicaría un juego sobre karts usando el sistema de distribución a nivel de kioskos. Actualmente poco se sabe de los siguientes proyectos en los que están involucrados, pero es seguro que están inmersos en un nuevo desarrollo. Balance es un referente importante dentro de la producción independiente en nuestro país, así que esperamos tener pronto noticias suyas.

Otros de los grupos independientes que se asomaron a finales de 1999 y principios de 2000, fueron los sevillanos de New Horizont Studios, que presentaron de la mano de Stratos Visual Gen. Un creador de juegos al estilo del DIV pero que tenía como principal novedad el uso de un interfaz totalmente visual para la construcción de los mismos. En la actualidad este grupo se perfila como uno de los que más potencial tienen en España. Su siguiente juego, Nighstone, vería la luz de la mano de Virgin. El juego tiene una representación isométrica y sigue el estilo marcado por Diablo.

Acabaremos este apartado citando a dos compañías españolas de nueva creación. Una, Game Pro y otra, Virtual Toys. La primera, afincada en Bilbao, finalizó hace escasos meses un simulador denominado Torero. Con ese nombre, ya os podéis imaginar de que trata el juego. Al margen de la polémica que suscitó el contenido del título, Torero ha resultado ser un producto extraordinariamente mediocre y difícil de jugar. Virtual Toys, por otro lado, lanzó hace algún tiempo el juego basado en la última película de Santiago Segura, Torrente 2. En ambos casos, nos encontramos con compañías de muy reciente creación pero con un personal curtido en el sector, así que es de desear que pronto alcancen una situación estable como empresa.

## FX Interactive; los Ruíz otra vez a la carga

Tras la marcha de los hermanos Ruíz de Dinamic, mucha gente fue la que se preguntó por el paradero de los mismos. Sería a finales del 99 cuando dieran señales de vida a través de su recién nacida compañía FX Interactive, principalmente destinada, al menos de momento, a la distribución de productos de serie media, aplicando, eso sí, una localización de auténtico lujo (tanto que muchos títulos "triple A", distribuidos en nuestro país, palidecen en cuestiones como el doblaje). Sin entrar a valorar mucho los juegos que se han publicado bajo este sello, pues no son producciones

nacionales a día de hoy, es de destacar el enorme mimo puesto en la distribución de los mismos. Realmente, y para ser honestos, no existe en España, a día de hoy, una distribuidora que mime tanto los productos que pone en circulación, como FX.

Es de esperar que en los próximos meses comencemos a tener noticias de alguna producción interna del equipo de los Ruíz (de las dos que actualmente se están llevando a cabo en sus oficinas de Madrid), así como de alguna que otra señal que nos indique un movimiento de las independientes nacionales hacia FX. Desde luego, una cosa esta clara: FX entra de lleno en el mismo campo en el que se movía Dinamic, y para el poco tiempo que lleva de existencia ha sabido hacerse con un hueco más que importante. Lo cierto es que si siguen a este paso, no sería de extrañar que en un plazo de uno o dos años consiguieran el liderazgo del sector de serie media en nuestro país. Y es que se nota la experiencia de los Ruíz...

## Digital Legends, Trilobite y Novarama

El año 2001 ha sido protagonista del nacimiento de tres importantes compañías. Dos de ellas parten de la ida de miembros destacables que se hallaban trabajando en RAS y Pyro Studios. Es el caso de Digital Legends y Trilobite. La primera se formó después de que el juego de Rebel Act, Blade, viera la luz. Xavier Carrillo, Ángel Cuñado y José Luis Vaello, fueron los responsables de la creación de esta nueva empresa. Actualmente se encuentran trabajando en su primer título. Poco se sabe de él hasta el momento, salvo que será en 3D y estará orientado a la acción. Digital Legends se halla afincado en Barcelona. Y en Barcelona también se encuentra Novarama, estudio independiente que se halla inmerso en la creación de su ópera prima (también con motor 3D) y con la principal perspectiva de ser distribuido a nivel internacional. Hasta ahora muy poco se sabe. El principal responsable del equipo es Daniel Sánchez Crespo, autor, por otro lado, de interesantísimos artículos en la afamada Gamasutra. Lo que está claro es que este equipo está muy bien preparado y es muy probable que le espere un brillante futuro. Así lo deseamos todos.

Terminaremos el bloque hablando de Trilobite, una empresa formada por ex trabajadores de Pyro Studios. Trilobite se encuentra desarrollando el juego Duality bajo el capital de Phantagram. El producto tiene un excelente aspecto en lo que es su vídeo de presentación, que hizo correr la voz de la compañía en cuanto fue presentado y que ya muestra la calidad de



Digital Legends

los grafistas que se hallan dentro de esta compañía. Trilobite puede convertirse a medio plazo en uno de los bastiones más importantes en lo que es el desarrollo dentro de nuestro país. La importante experiencia de muchos ex trabajadores de Pyro Studios y la importante entrada de capital de Phantagram, han convertido a Duality en un título muy seguido a nivel internacional, asunto éste clave para el futuro de la compañía.

## Conclusión

La historia del software español es rica como pocas en Europa. Pese a que se ha encontrado estancada durante buena parte de los años 90, siempre ha estado presente de una forma u otra. A principios de la década de los 80, cuando muy pocos sabían qué era eso de los ordenadores, compañías españolas se atrevieron a nacer para crear juegos. Revelándose, de esta forma, contra cualquier tipo de convencionalismos de la época. Supieron crear una pequeña industria de la nada y cambiar la vida de miles de chavales que, hoy en día pueden volver a soñar con vivir de la creación del software de entretenimiento. Juegos inolvidables de aquellos tiempos son Saimazoom, Fred, Livingstone Supongo, La Abadía del Crimen, Mad Mix, Jabato, Navy Moves.... Realmente todos son inolvidables porque todos tenían algo que no pueden tener los juegos de ahora; nuestra infancia.

El hecho de que el mercado de los videojuegos se convirtiera en un negocio multimillonario, que las plataformas comenzaran a evolucionar vertiginosamente y que la piratería no hiciera sino aumentar, fue determinante para terminar por mermar la capacidad económica de muchos de los programadores y empresarios que habían llevado el peso del desarrollo en nuestro país. Cancelación de pagos, proyectos interrumpidos y más malas noticias que terminarían con la industria del soft de entretenimiento nacional nacida a mediados de los años 80.

Es a partir de ese momento cuando entramos en la "etapa oscura". Serán ahora los entusiastas los principales responsables de que la magia del desarrollo no se apague. Los fanzines españoles, dedicados a los juegos, la programación o ala informática en general, se multiplicarán. Muchos de ellos, nacidos durante la aún floreciente etapa de los 8 bits, crearán un verdadero centro de reunión para que los nostálgicos puedan recordar tiempos mejores. Otros, sin embargo, irán desapareciendo con el transcurso de los meses, pero dejarán ahí un legado muy importante.

No será hasta 1994 cuando se empiecen a producir destellos importantes de la recuperación del soft patrio. Dinamic logra sacar adelante sus proyectos deportivos; Pendulo y Alcachofa sorprenden lanzando dos aventuras de notable calidad casi simultáneamente (Igor y Dráscula, respectivamente) y otros grupos decidirán, no tardando, apuntarse al carro de la producción. Al principio tímidamente, pero con el transcurso del tiempo sin complejos. DDM traerá una necesaria competencia a nivel interno y los independientes se harán cada vez más notar con producciones como Speed Haste o Trauma. La llegada del 97 supondrá el principio del verdadero resurgir al comenzar a conocerse grandes proyectos que, más adelante, alcanzarían fama internacional. Juegos como Hollywood Monsters, Runaway o Commandos,

mostrarán otro estilo de hacer las cosas. Un estilo ganador.

A día de hoy hay que ser optimistas, pero también realistas. El cierre de Dinamic multimedia ha puesto, por desgracia, en serio aprieto a las desarrolladoras independientes en nuestro país, pues esta empresa jugaba un papel muy importante en todo lo que era aporte de capital. Este cierre es una auténtica lástima porque la empresa lo tenía todo desde el 97 para seguir el camino ascendente y estar muy lejos de una situación de crisis. Por otro lado, las nuevas empresas españolas ya van directamente a la creación de títulos con perspectivas internacionales, que auguran un futuro muy prometedor.

La historia del software nacional es muy intensa y todos esperamos que lo siga siendo. La piratería, la mayor lacra con la que cuenta este sector, debe de ser reducida a la mínima expresión. La mejor cura es la prevención y por eso tenemos que concienciarnos y pensar que merece la pena adquirir software original. No sólo porque es el único camino legal, si deseamos adquirir software, sino porque con ello estamos contribuyendo a que la industria del videojuego en este país tenga la suficiente importancia como para no estar a la zaga de lo que nos depara el futuro.

# Anexos

## Indescomp, la rampa de lanzamiento

Creada en 1984, Indescomp fue la compañía que se encargó de distribuir los primeros ZX Spectrum y Amstrad CPC en nuestro país. Su periodo de existencia apenas alcanzó los dos años aunque, además de realizar la distribución de los citados equipos, también se encargó de editar los primeros juegos realizados en España (incluso antes de que Dinamic pusiera en circulación los suyos), que fueron La Pulga, del mítico programador español Paco Suárez, y Fred, de los "geniecillos" Paco Menéndez, Carlos Granados y Fernando Rada. Curiosamente, estos videojuegos tuvieron mucho más éxito fuera que dentro de nuestras fronteras. En concreto, La Pulga fue el primer producto que incorporó scroll a pantalla completa convirtiéndose, pronto, en top 10 en la cuna del videojuego de Europa, Inglaterra. Después de la desaparición de Indescomp, los componentes de la misma terminarían por formar dos compañías míticas: Opera Soft, por un lado, y Made in Spain, por el otro.

Más adelante, los dos juegos pioneros del soft patrio tendrían continuación. Sir Fred sería la de Fred y saldría bajo el sello Made in Spain, mientras que La Pulga 2 sería la continuación del programa de Paco Suárez. Si bien, la segunda parte salió a la venta alrededor de 1990.

## Bit Manager, desconocida en su propia casa

Resulta extraordinariamente injusto que la amplia mayoría de usuarios españoles desconozcan la trayectoria de uno de los grupos nacionales que más tiempo lleva en esto y que más fama y prestigio internacional tiene; Bit Manager.

Este sello barcelonés comenzó su andadura en el mundo del desarrollo de videojuegos allá por el año 1989. Por entonces se llamaba New Frontier y trabajaba como grupo independiente contratado por Infogrames. El primer juego que creó fue Timeout, pero su mayor éxito lo constituyó Hostages. Un título de una calidad técnica increíble al que todas las revistas del sector le dedicaron sonoras alabanzas. Otros juegos que editaron, en aquellos tiempos, fueron Mystical, Light Corridor o Norte y Sur.

En 1991, mientras el resto de las compañías españolas se debatían entre la vida y la muerte empresarial, New Frontier gozaba de una gran reputación en el extranjero como equipo independiente, siendo especialmente apreciado por la compañía Infogrames. En la etapa de la transición hacia los 16 bits, el grupo afincado en Barcelona decide tomar una decisión muy arriesgada;

dejar el nombre de New Frontier, y con él todo el prestigio ganado, y volver a nacer como Bit Manager. A partir de ahí comenzaba una carrera fulgurante en la programación de consolas. Hicieron versiones superventas como Los Pitufos o Asterix para las plataformas Game Boy y Super Nintendo, por poner algunos ejemplos. Una cosa está clara; no hay en España mejores especialistas en la programación de consolas que ellos. Es una lástima que muchas veces pasemos por alto la brillante trayectoria internacional de este grupo de desarrollo barcelonés.

### La gran labor de Microhobby

Sería totalmente inapropiado no destacar la gran labor que, durante el tiempo que los 8 bits estuvieron en el mercado, realizó esta revista. Aunque estaba únicamente destinada a los usuarios del Spectrum, en ella se publicaron los artículos más deseados de todo programador, los concursos más interesantes y los eventos más importantes de nuestro país.

Microhobby ejerció un gran trabajo en varios frentes. Para empezar, ayudó a crear una importante base cultural sobre el videojuego. Se "encargó" de enseñar al usuario de dónde venían los productos que cargaba en su ordenador, quiénes eran los responsables de los mismos y cuáles eran los diferentes títulos que podía encontrar en el mercado. Al mismo tiempo, impartió los primeros cursos técnicos sobre programación que una revista ha realizado en España. Desde completos artículos sobre BASIC, a otros en los que se abordaba el tema de la programación en código máquina y ensamblador, manejo de estructuras de datos o, en general, cualquier tema técnico relacionado con la programación del Spectrum (el ordenador más difundido en nuestro país, con diferencia). Por así decirlo, la influencia que llegó a tener Microhobby entonces fue muy, pero que muy importante.

Y no sólo eso, Microhobby también se caracterizó por ser una tribuna abierta para las personalidades de aquella época. En sus páginas se podían leer artículos de opinión y cursos sobre el diseño de aventuras del maestro Andrés Samudio. Cursos, estos últimos, de un incalculable valor. La famosa "Aula Spectrum", en la que los usuarios más avanzados mandaban sus trabajos de programación contribuyeron, también, a expandir la cultura informática y, sobre todo, a dar un continuo ejemplo a las generaciones que iban llegando para que se interesaran en la creación de videojuegos o programas en general.

Durante el final del reinado de los 8 bits, también se desencadenó una fuerte controversia al hacerse "pública" la fuerte relación entre Dinamic y Hobby Press. De todas formas, y pese a todas las controversias que pudieran existir, y que de hecho existieron, el recuerdo de la labor pionera realizada por

Microhobby no debería de olvidarse nunca.

### Un gigante llamado Erbe

Pese a que en la actualidad las distribuidoras que operan a nivel de un solo país pasan más bien desapercibidas al haber cedido el protagonismo a los grandes "publishers" internacionales (Infogrames, Eidos, Electronic Arts, por poner algunos ejemplos), durante la época de los 8 bits tuvieron una importancia vital. Erbe fue la distribuidora más relevante en España durante los 80 y principios de los 90, gozando de una gran reputación a nivel europeo que la llevó a estar entre las cinco mejores compañías de distribución del viejo continente. Era realmente increíble ver el enorme potencial que Erbe llegó a tener y, sobre todo, la influencia que ejerció en el mercado nacional. Topo Soft, debido a que sus orígenes se encontraban muy próximos a la distribuidora, siempre estuvo relacionada con la misma. Si bien, Gabriel Nieto, director de Topo, no se cansaría nunca de repetir que a ellos nadie les había regalado nada (no les sentaba nada bien que se les relacionara con Erbe según en qué aspectos).

Lo que es cierto es que Erbe tuvo un crecimiento acelerado que la llevó a verse desbordada de trabajo. De sus más directos competidores, Dro Soft (lo que es hoy Electronic Arts España) fue la que más se acercó a su capacidad de actuación. Otras distribuidoras como Proein o MCM no llegaron a poseer nunca la fuerza de la primera. Por desgracia, la expansión de Erbe fue mal controlada y la distribuidora también acusó, aunque no tanto como las empresas desarrolladoras, la transición hacia los 16 bits. Más tarde, en el año 94, gran parte de las compañías que Erbe distribuía comienzan a marcharse a otras distribuidoras o bien abren algún tipo de sucursal propia en España. De esta forma comenzará el principio del fin del reinado de Erbe. En la actualidad, Proein es la compañía de distribución más importante de nuestro país debido a la impresionante evolución que protagonizó a partir del año 1992.

### ¿Qué era eso de ser freelance?

Durante la época de los 8 bits la mayoría de las producciones que se realizaban no estaban programadas por el equipo interno de Dinamic, Opera, Topo o Zigurat. En lugar de eso, existían numerosos programadores "a sueldo"; los denominados programadores 'freelance', que se encargaban de codificar distintas versiones de títulos de una misma compañía (realización de conversiones), crear por entero juegos que ellos mismos proponían o realizar algún tipo de programación auxiliar. Normalmente, los programadores freelance no residían en la capital, sino que estaban

repartidos por toda España. Por entonces no había nadie que utilizara Internet, así que las llamadas telefónicas y los envíos por correo urgente estaban a la orden del día. En nuestros días, en España hay numerosos grupos que trabajan de esta manera y algunos de ellos tienen una gran reputación y son contratados, frecuentemente, por las desarrolladoras más grandes para que colaboren en diversos proyectos. Javier Fáfula fue uno de los freelances más reputados de España. Estuvo realizando conversiones como las de Budokan, Street Fighter o SWIV para Spectrum, realizó juegos para Topo como Tour 91 u Olimpiadas 92, además de adaptar títulos deportivos de Electronic Arts o el, injustamente desafortunado, The Last Express. Incluso se encargó de realizar los engines de las versiones 2, 3 y 4, de PC Fútbol y PC Basket. Todo un "mercenario", como podéis observar. Otro de los freelances más conocidos de la época de los 8 bits fue el dibujante Alfonso Azpiri. Cualquier compañía que se jactara de ser importante durante los años 80 utilizaría su fenomenal pincel para realizar la carátula de alguno de sus juegos.

## ¿Hubo una industria?

En este reportaje se hace continua referencia a la existencia de una industria del videojuego en España. Sin embargo, no todos los expertos están de acuerdo. Hay numerosas personas que no creen que existiera una industria como tal porque la amplia mayoría del beneficio de las ventas obtenidas por las compañías españolas se producía dentro de nuestras fronteras. En otras palabras, que pese a que se exportaba software al extranjero, los ingresos recibidos del exterior no eran suficientes como para mantener a nuestras compañías de forma exclusiva. El verdadero mercado para las Dinamic, Topo, Opera y Zigurat se encontraba dentro de España. Otra razón es la relativa a la escasa o nula estabilidad que demostró el sector en la transición hacia los 16 bits. Una verdadera industria debería de haber aguantado con más dignidad tal cambio.

Lo que sí podemos asegurar es que existió un mercado muy grande que se alimentó de los videojuegos creados en nuestro país. Nació un sector nuevo en España; el del software de entretenimiento. Quizás, si nunca hubiera habido compañías nacionales dedicadas a este tipo de desarrollos, la amplia mayoría de los usuarios españoles hubieran tardado mucho tiempo en conocer los juegos que se hacían fuera de nuestras fronteras. Hemos de tener en cuenta que en torno a las creaciones españolas surgieron distribuidoras, revistas, establecimientos... y así un largo etcétera de complementos.

## ¿"Demo-Scene" o... "Game-Scene"?

El sector de la "Demo – Scene" siempre ha sido considerado, en nuestro país, como una de las mejores canteras de programadores, creativos y músicos. Bajo las alas de la Euskal Party, numerosas personas relacionadas con la "Demo – Scene" han sido, y son, contratadas por grupos de programación nacionales. Sin embargo, no deja de ser paradójico que aún haya gente que piense que por desarrollar demos se es desarrollador de juegos. Existe la horrible teoría (aunque cada vez menos extendida) de que cualquier código que sea capaz de realizar efectos asombrosos, mover polígonos y mantener una increíble sincronización musical con la escena que desarrolla, es ya un juego. Nada más lejos de la realidad. Un juego es algo mucho más complejo que una demo, pues las disciplinas que se reúnen en el campo de las demos no son más que una parte, y no muy grande, de lo que se necesita para completar un videojuego.

Lo que de verdad hace falta en nuestro país son más concursos de videojuegos, algún tipo de reunión sólo para grupos independientes que desarrollen este tipo de software, no demos, y, en general, más apoyo a las personas que intentan formarse por su cuenta. Se torna necesario, sobre todo, la creación del ya insinuado evento para grupos independientes de desarrollo de videojuegos. Ahí serán las distribuidoras las que deban tomar la valiente decisión de llevarlo a la práctica. Durante el año 2000, tuvimos ocasión de celebrar un primer intento de feria a lo ECTS en nuestro país. En Barcelona, para ser mas concretos. Por desgracia, la ausencia muchas de las más importantes distribuidoras hizo que el resultado fuera bastante descafeinado. Sin embargo, otros detalles como el de las jornadas técnicas, en las que miembros de Pyro, Bit Manager o Revistronic protagonizaron una mesa redonda y dieron charlas sobre diversos aspectos del desarrollo, dejaron un estupendo sabor de boca y taparon, en gran medida, los puntos negativos del acontecimiento. Será vital que las distribuidoras decidan dar su apoyo a esta iniciativa, pues puede suponer un importante revulsivo para el sector del desarrollo en nuestro país.

## ¿Poco y bueno o mucho y... menos bueno?

El mundo del software lúdico siempre ha estado dominado por empresas que, o bien se caracterizan por sacar al mercado numerosas producciones, o bien deciden invertir su tiempo en realizar una o, quizás, dos al año. Es imposible determinar cuál de los dos métodos de trabajo es el mejor ya que ambos corresponden a políticas totalmente distintas. Por lo general, una productora que saque títulos en un breve periodo de tiempo, siempre buscará el mercado destinado a aquellos usuarios que no están dispuestos a pagar un precio de 7000 u 8000 pesetas pero que sí desean comprar un

producto de notable calidad. Por otro lado, las empresas que invierten gran cantidad de recursos humanos y monetarios en la producción de un solo título, suelen estar una media de año y medio o dos desarrollándolo, para después venderlo a algún "publisher" internacional y competir a nivel mundial. Estas producciones son las denominadas "triple A".

Durante la época de los 8 bits ya se llegó a dar ese caso en el mercado español. Si bien, no correspondía tanto a unas políticas concretas, sino más bien a "situaciones". La compañía que más se hizo de rogar en sus lanzamientos fue, siempre, Made in Spain. Posteriormente, con la creación de Zigurat, sus integrantes, que eran básicamente los mismos que los que habían fundado Made in Spain, aceleraron ostensiblemente la producción (en parte, porque pasaron a publicar producciones de grupos independientes). Opera también produjo un moderado (aunque altísimo, si lo comparamos con el número de producciones que realiza una compañía hoy en día) número de juegos, en relación a lo que hacían casas como Dinamic o Topo, que siempre estaban a la par en cuanto a lanzamientos. Principalmente, debido a su tradicional competencia y posición destacada en el mercado.

Posteriormente, con la aparición de DDM, vuelve la fiebre del lanzamiento masivo. Títulos sencillos, sin ningún tipo de extra o novedad característica, son distribuidos de forma reiterada en los kioskos.

### Stratos, la asociación de grupos independientes de desarrollo

Las llamadas compañías independientes no sólo existieron durante la época de los 8 bits. Cuando el PC se hubo estabilizado como plataforma estándar para la programación de videojuegos, formaciones de aficionados a la programación y los videojuegos comenzarían a echar a andar sus pequeños proyectos. Pronto, las revistas y fanzines comenzarían a publicar pequeños juegos que, pese a no tener ningún tipo de repercusión, servirían para que dichos equipos fueran adquiriendo experiencia. Se iba formando una cantera de desarrolladores, pero faltaba un mismo techo donde meterles, ponerles en contacto y generar, así, un ritmo más dinámico y sólido.

Con la formación de Stratos, en 1996, se establece una asociación de desarrolladores independientes que, poco a poco, va convirtiéndose en la más importante del mundo hispano. Algunos de los grupos independientes que han visto nacer a la asociación son Exelweiss, Alcachofa, Island Dream, Nerlaska. En la actualidad, cualquier desarrollador aspirante está obligado a pasarse por Stratos y cualquier grupo profesional a acudir a la misma si busca cantera con la que completar su plantilla.

Stratos está coordinada por Antonio Arteaga y José Carlos García. Puedes encontrar la página web, verdadero centro de operaciones de la asociación, en www.stratos-ad.com.

## Emuladores; elixir de eterna juventud

La mejor forma de revivir la época de los 8 bits es, sin duda, acudir a los emuladores. Estos programas que se encuentran ampliamente disponibles en Internet, permiten al usuario de PC emular máquinas como Spectrum, Amstrad, Commodore 64 o MSX. Lo que hacen, básicamente, es cargar un sistema que convierta las instrucciones de aquellos micros a operaciones entendibles por el sistema anfitrión (por ejemplo PC). En la actualidad, no sólo se pueden emular máquinas de 8 bits, sino prácticamente cualquier cosa. Incluso las consolas de última generación tienen emuladores disponibles en PC.

Bien es cierto que los emuladores han ayudado en gran medida a rescatar del baúl de los recuerdos títulos míticos del software de entretenimiento para 8 bits, aunque cualquiera que haya crecido junto a alguno de los micros más representativos de los años 80 notará que no es lo mismo. Efectivamente, disfrutar de títulos como La Abadía del Crimen, por ejemplo, en un emulador que funciona bajo Windows te hace comprender lo mucho que ha evolucionado la informática desde entonces. Y, pese a que tampoco es que haya pasado una eternidad desde entonces (¿qué son algo más de 10 años en la Historia?), las pantallas ahora se te revelan prehistóricas (si bien, los diseños de La Abadía siguen sorprendiendo a cualquier persona con un poco de sentido común).

En cualquier caso, los emuladores permiten que muchos de nosotros volvamos a nuestra más "tierna infancia" de vez en cuando. Más que para divertirnos, para recordarla. Porque, qué diablos, tiempos pasados siempre fueron mejores.